

JUEGO COMPLETO: FALLOUT TACTICS + DEMOS, PARCHES...
ÓLO
,95 €
VD DE
GALO
CL
Nº 4
PC LIFE
LA REVISTA DE JUE OS
NÁLISIS EXCLUSIVO!
GRAND THEFT AUTO
SAN ANDREAS
ienvenido al PC
MPERIAL GLORY
arte de la guerra
UILD WARS
l sin cuotas
ARK
GE OF
AMELOT
inos en discordia
ATTLEFIELD 2
ascenso en juego
VANCE EXCLUSIVO!
ONDEMNED
terror anda cerca
MERO 4 ESPAÑA 3,95 EUROS
50004
421174 025071
editorial aurum
ADEMÁS ➤ Dungeon Siege II • Worms 4: Mayhem • S.C.A.R. • Close Combat: First to Fight
Juiced • 1944: Battle of the Bulge • Boiling Point • Domination • Pariah • Stalingrad...



Combates trepidantes
Gran realismo
ESTRATEGIA EN TIEMPO REAL
INCLUYE DETALLADO MANUAL DE 64 PÁGINAS
19'95€ P.V.P.
BATTLES OF WWII
STALINGRAD
ETR REAL
Revive eventos históricos
12+
www.pegi.info



DIRECTOR
Jordi Navarrete
j.navarrete@ed-aurum.com

SUBDIRECTOR
David Navarro
d.navarro@ed-aurum.com

JEFE DE REDACCIÓN
Joan Font
j.font@ed-aurum.com

ANALISTAS Y COLABORADORES
T. Alarcón E. Artigas, P. Berruezo, A. Bogo, J. J. Cid, O. Garcia, M. González, M.A. González, J. M. Martín, G. Masnou, X. Pita, J. Ripoll, C. Robles, X. Robles, A. Salas, S. Sánchez y D. Valverde

DISEÑO Y MAQUETACIÓN
Alexandre Foix

RETOQUE DIGITAL
Dídac Campano

PUBLICIDAD
Roger Roca
r.roca@ed-aurum.com

EDITA
Editorial Aurum, S.L.
C/ Muntaner, 462. 08006 Barcelona
Teléfono: 93 268 82 28
Fax: 93 310 65 17

EDITORA
Katharina Stock

ADMINISTRACIÓN
Àlex Gascón

DIRECTORA DE ARTE
Montse Pellicer

RESPONSABLE DE MARKETING
Dinah Levy

DISTRIBUCIÓN
Comercial Atheneum, S.L.
Teléfono: 93 654 40 61 • Fax : 93 640 13 43
E-mail: direc.bcn@atheneum.com
www.atheneum.com

IMPRESIÓN
Rotographik, S.A.
Depósito legal: B 9756-2005
Printed in Spain

Editorial

LAS COSAS EN SU SITIO

Por fin parece que los juegos online para PC van a ocupar el lugar que merecen en los hábitos de los jugadores. *Guild Wars* es el ejemplo claro porque consolida el camino emprendido hace unos meses por *World of Warcraft*. Sin duda, la calidad de estos títulos junto a la proliferación de líneas de banda ancha, han ayudado a que una situación desigual se normalice.

En una época en la que las novedades deben luchar por cada palmo de terreno, abrirse un hueco en el mercado ya no depende exclusivamente de estrategias de marketing, que también, sino de algo mucho más complicado: la confianza de los jugadores.

Trabajo, trabajo y trabajo. No, no se trata de una consigna socialista. Hablamos del esfuerzo contenido en los últimos títulos online multijugador. Los usuarios queremos que el dinero invertido en estos juegos (y en las correspondientes conexiones a internet) tenga su equivalencia en calidad técnica y en jugabilidad. Que los servidores no se caigan y que se abarate la banda ancha (sí, lo sabemos, todavía debe bajar más), ayuda y mucho a que los jugadores más reacios descubran las beldades de cooperar, arrasar o traficar online con toda suerte de colegas virtuales.

En unos meses, y al paso que vamos, podremos echar tierra sobre el mito del jugador solitario, un ermitaño antisocial, víctima y verdugo de todos los males de esta sociedad. Todo un alivio.

Esperemos que la misma sepultura acoja a otro tópico tan deleznable como el anterior: el del aficionado a los videojuegos como un ser empapado de violencia. Un peligro, vamos. En nuestro informe te damos las claves para liquidar tan facilón discurso. El *mea culpa* para los culpables. Nosotros, a seguir jugando.

Redacción

CONDEMNED

Los expertos opinan que, tanto en literatura como en cine, el terror psicológico es uno de los efectos más difíciles de conseguir. Este título promete mantenerte en tensión frente al PC sin que por ello renuncies a un caudal ingente de acción. 32



IMPERIAL GLORY



Las guerras napoleónicas están de moda, pero, difícilmente, alcanzan el nivel de este título. Pyro vuelve a regalarnos un juego de estrategia de la más alta calidad. Acción, planificación militar y gestión de recursos en un cóctel quasi-perfecto. 54

En portada

GTA: SAN ANDREAS

Bienvenido a San Andreas. Llega el desenfreno absoluto a tu PC. Pero la nueva entrega de GTA es algo más que un juego con libertad de movimientos y violencia a raudales. Es sobre todo, calidad técnica, y en la versión PC, luce que da gusto. **50**



GUILD WARS

El mundo de los juegos de rol online persistentes no deja de obsequiarnos con juegos de calidad. A pesar de que entró casi de puntillas, *Guild Wars* ha despertado la admiración de todos los aficionados al género. Además, jugarlo en la Red no te costará ni un céntimo. **98**



DARK AGE OF CAMELOT



Cuatro largos años de esfuerzo y un pack donde encontrarás uno de los mejores títulos en rol multijugador online. Desde la última expansión, *Catacombs*, hasta la esencia misma del juego, para que ansíes perderte por unos reinos cargados de adicción. **102**

CONTENIDOS

Actualidad
8 Zona Alfa
14 Zona Beta
21 Zona Omega

Reportaje
24 Dinero en juego

Avances
32 Condemned
36 Battlefield 2
40 Dungeon Siege II
44 Worms 4: Mayhem
46 SCAR

Análisis
50 GTA: San Andreas
54 Imperial Glory
58 Juiced
60 First to Fight
62 1944
64 Boiling Point
66 Domination
68 Pariah
70 Stalingrad
72 Pool Shark 2
73 7 Sins
74 Hunting Unlimited 3

Informe
82 En el disparadero

Claves
86 Cossacks 2
87 Splinter Cell
88 Empire Earth
89 Stronghold 2
90 Silent Hunter
91 Freedom Force
92 Championship
93 Brothers in Arms

Zona.net
96 Actualidad on line
98 Guild Wars
102 Dark Age of Camelot
106 Planeta mod
108 Editor Half-Life 2

Bazar digital
110 Actualidad hardware
112 Análisis de productos

Secciones
76 Reediciones
86 Cátedra virtual
116 Área retro
118 Protagonistas
120 Foro
126 DVD

“EL JUEGO MÁS ENORME CON EL QUE

grand theft auto San Andreas™

PRÓXIMO LANZAMIENTO PARA PC Y XBOX 10 DE JUNIO

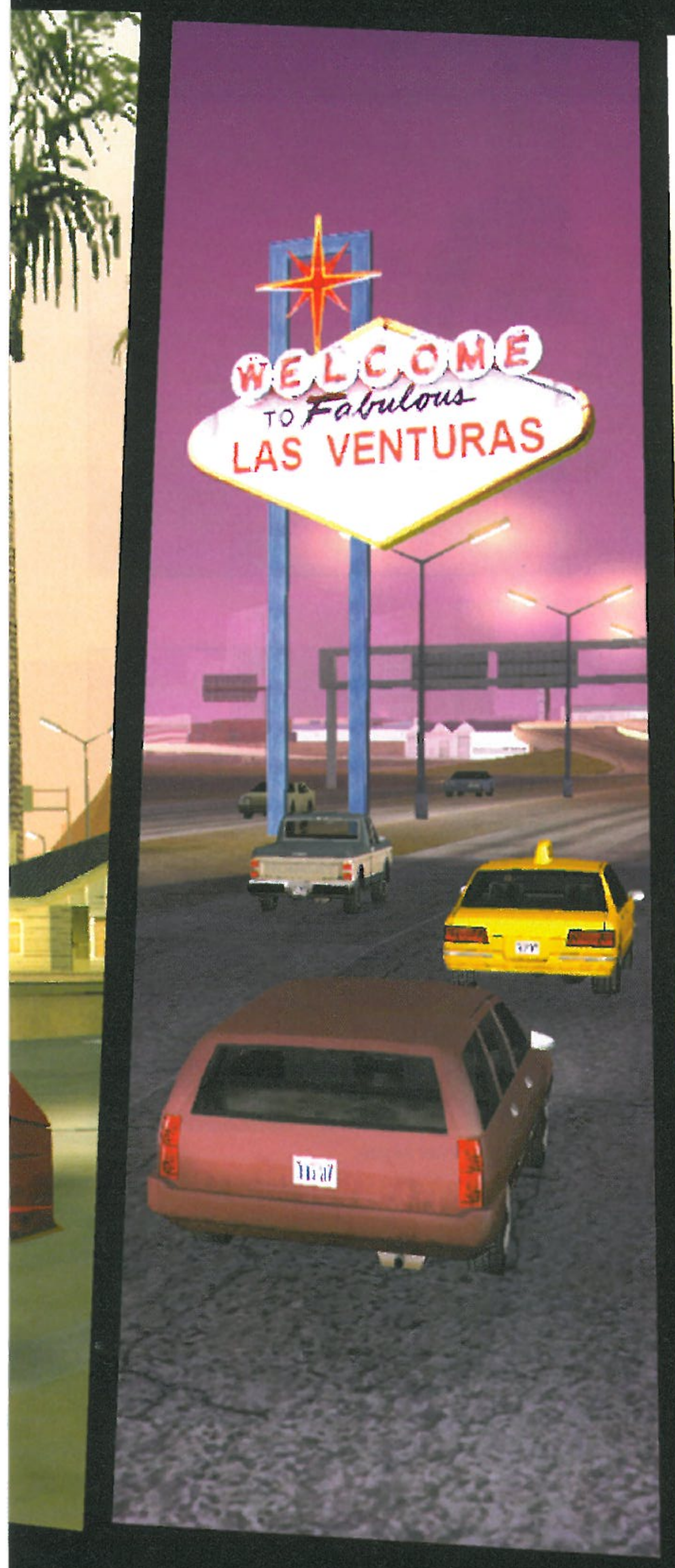
1 ESTADO INMENSO • CIENTOS DE AUTOPISTAS • 3 CIUDADES IMPORTANTES: LOS SANTOS, SAN FIERRO, LAS VENTURAS • 11 CIUDADES PEQUEÑAS • 34 ARMAS • 12 CADENAS • 50 OSTRAS • 50 MARCAS DE FOTOS • 6 ESTRELLAS REQUERIDAS • 8 BANDAS • 100 GRAFFITI A PINTAR • 7 TIENDAS AMMU-NATION • 12 RELOJES • DOCENAS DE RESTAURANTES • 11 EMISORAS DE RADIO • 100 HERRADURAS • 34 TATUAJES • EL TAMAÑO DE VICE CITY MULTIPLICADO POR 5 • 6 NOVIAS • 2 TRIATHLONS • MONTAÑAS DE HASTA 760 METROS DE ALTURA

WWW.SANANDREAS-ELJUEGO.COM

BANDA SONORA DISPONIBLE EN INTERSCOPE RECORDS



NADIE SE HA ENFRENTADO." – ROLLING STONE





5 GIMNASIOS • 187 VEHICULOS • 6 JUEGOS DE AZAR • 33 TIPOS DE CORTE DE PELO • 7 BOUTIQUES • 10 DJs • 65 CAMISETAS HECTÁREAS DE CAMPO • 44 PARES DE PANTALONES • ARMAS DOBLES • 37 ZAPATOS • 70 SALTOS ACROBÁTICOS ÚNICOS • 17 PARES DE GAFAS DE SOL • 56 GORRAS • 155 CANCIONES A ELEGIR • MÁS DE UN MILLÓN DE COMBINACIONES DE ROPA • Y MUCHO MUCHO MÁS...

100% AVENTURA ACCIÓN ÉPICA. BIENVENIDO A SAN ANDREAS.















ZONA α

Más allá de Max Payne

Alan Wake ACCIÓN


Éste es el nuevo antihéroe de Remedy Entertainment.

Los creadores del multimillonario *Max Payne* vuelven a la carga con otro título que huele a franquicia. "Será algo nuevo", afirma rotundamente el diseñador de Remedy Entertainment Petri Jarvilehto. "Como desarrolladora pequeña e independiente tenemos el raro privilegio de poder mantener nuestra propia visión de cómo tiene que ser un buen videojuego". Definido por sus propios creadores como un "thriller de acción psicológica", los únicos detalles que han transcendido acerca de *Alan Wake* son los que pueden encontrarse en la página web del juego www.alanwake.com.

Dos capturas y un escueto video de 51 segundos muestran a un Alan Wake (el protagonista del juego) pálido, barbudo y ojeroso. Frente a él, un impresionante entorno natural que poco tiene que envidiar al de *Doctor en Alaska*. Según Jarvilehto, este material permitirá a los jugadores "hacerse una idea bastante aproximada de qué les deparan los videojuegos de la próxima generación". Para Petri Jarvilehto es importante "reducir al mínimo las distracciones y centrarse en la creación del mejor juego posible". "Una vez dejemos atrás la E3", continúa, "correremos las cortinas, cerraremos las puertas y no saldremos para otra cosa que no sea poner *Alan Wake* a la venta". Queda patente el ímpetu y las ganas de trabajar, pero aún se desconoce la fecha de publicación de tan prometedor título.


***Alan Wake* será un juego más abierto y espacioso que *Max Payne*.**

Un nuevo hito

Spore ESTRATEGIA






No habrá límites a la hora de crear criaturas.

La última edición de la Game Developers Conference (celebrada en Marzo de 2005) fue el marco elegido por el brillante Will Wright para presentar su última y prometedora creación: *Spore*. Un juego sobre el pasado y el futuro, la evolución de la vida, el desarrollo de una civilización intergaláctica y que, en palabras del creador de *Los Sims*, *Spore* encerrará "una amalgama de estilos de juego inspirados en mis videojuegos preferidos".

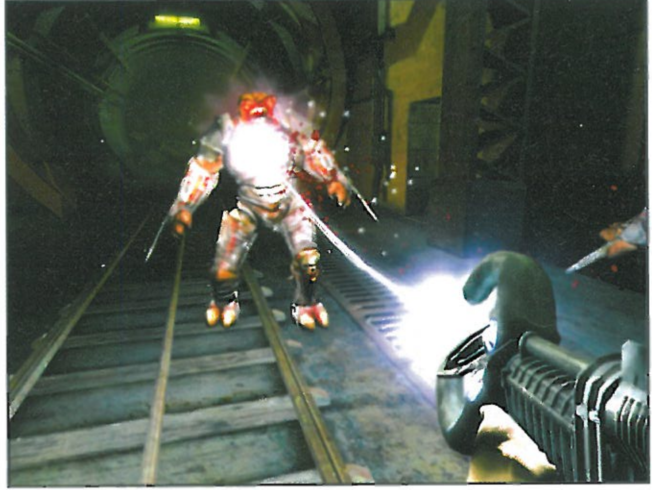
Un título multigénero que se desarrollará en un mundo escalable, moldeable. Su espacio temporal abarcará la vida, desde un microscópico estado inicial en forma de simple célula hasta la creación de un ecosistema complejo. Como la vida misma. El objetivo final será la colonización de nuevos planetas del sistema solar y, por ende, de toda la galaxia. El propósito de Will Wright no es otro que crear un juego que, al igual que las mejores obras de arte "incite al pensamiento y a la exploración de la condición humana".

Al diablo con el diablo

Hellgate: London ROL

Bill Roper y el resto de los desarrolladores que en 2003 abandonaron las oficinas de Blizzard para fundar Flagship Studios ya tienen un nuevo título entre manos, *Hellgate: London*. Un juego, en palabras de Roper, "increíblemente ambicioso que romperá el molde de los juegos de rol tradicionales". Ni corto ni perezoso el desarrollador norteamericano afirma que "al poner toda nuestra experiencia y energía creativa en este juego, estamos creando un mundo fascinante que combina una enorme cantidad de elementos al azar y de personalización, ofreciendo así posibilidades de jugabilidad infinitas".

La acción de *Hellgate* se desarrollará en un Londres apocalíptico infestado de demonios, donde la raza humana malvive en un inframundo de alcantarillas y catacumbas. Más cerca del rol de *Deus Ex* que de la acción descerebrada de *Doom 3*, el título de Flagship Studios ofrecerá escenarios y misiones aleatorias, unos combates en primera o tercera persona (a elegir) que se decidirán a golpe de estadística y personajes secundarios (inspirados en los esbirros de *Diablo II*) que se unirán a la aventura temporalmente para echar una mano. Según Roper, *Hellgate: London* estará listo para 2006 y ha sido concebido como la primera parte de una gran franquicia "que continuará más adelante en Las Vegas y Roma".



El juego ofrecerá un sistema de hechizos y habilidades flexible.



Podrás personalizar al detalle la apariencia de los personajes.



El boca a boca convirtió al primer *Vietcong* en un pequeño gran éxito.

Infierno verde

Vietcong 2 ACCIÓN

Escasos son los detalles que han transcendido acerca del nuevo juego de Pterodon. Se sabe que incluirá un nuevo motor tridimensional, una innovadora campaña para un jugador cuyo desarrollo acontecerá en de lo mas variopintos (la selva, los suburbios de una ciudad, el interior de un palacio imperial...) y nuevas armas (como el lanzacohetes RPG-7 o la ametralladora M2). Además, se potenciarán las opciones multijugador gracias a la inclusión de vehículos y un modo cooperativo para dos jugadores.

Christoph Hartmann, vicepresidente de publicaciones de 2K Games, afirma que "el primer *Vietcong* fue un éxito rotundo para nosotros. Casi dos años después de su debut, sigue habiendo cientos de servidores y miles de aficionados que juegan todo el día, a cualquier hora. Con *Vietcong 2* pretendemos ofrecer tanto a los veteranos como a los novatos una experiencia totalmente nueva". *Vietcong 2* saldrá a la venta a finales de 2005.

ZONA α

P. BERRUEZO
CONTRA LA CORRIENTE

Comprando tiempo

Sobre todo con la llegada de nuevos usuarios, el valor de cambio en los juegos masivos online es el tiempo. El tiempo que se invierte en construir un personaje, el tiempo que se ha dedicado en perfilar sus características.

Cuando en una de esas bizarras subastas por eBay, alguien vende a su elfo hipervitaminado con un cargamento de posesiones y tesoros virtuales, en realidad lo que está subastando es un valor intangible pero real (y tan real): el tiempo que él ha invertido en convertir ese personaje en una posesión inalcanzable para un recién llegado. "Los juegos masivos online", me decía mi amigo y maestro Wen Kroy, "promueven el fanatismo del jugador en un sentido también físico: estará más preparado para afrontar los desafíos del juego quien haya perdido más horas de su vida real en mejorar a su avatar".

La diferencia con otros géneros está clara: hay muchas posibilidades de que un experto en matamarcianos que le haya dado tres vueltas a *Ikaruga* y que obtenga puntuaciones de vértigo en *Gradius* juegue una partida excelente en *R-Type*, aunque sea la primera vez que se sienta a sus mandos.

Pero un experto en juegos de rol inicia una nueva partida desde cero, como un neófito: aún no ha empezado a invertir tiempo. El componente online proporciona el humillante agravio comparativo. Desde luego, es democrático, pero también abrumador: como yo lo veo, esta es la genuina venganza de los *nerds*: la que ha convertido el tiempo de bronceado frente a las radiaciones del monitor en un valor cuantificable.



A golpe de martillo

Full Spectrum Warrior: Ten Hammers ACCIÓN

Full Spectrum Warrior, el juego de acción táctica de Pandemic Studios, ya tiene continuación en desarrollo. Se subtitulará *Ten Hammers* y, según afirma Meter Dille, vicepresidente de THQ, "supondrá un importante salto cualitativo tanto en el modo campaña como en el multijugador".

Entre las novedades más jugosas, se encuentran los escenarios interiores, las unidades francotirador, una inteligencia artificial más desarrollada (probablemente el punto más sonrojante del primer *Full Spectrum Warrior*), un sistema de control más intuitivo, un modo multijugador cooperativo y, lo más interesante, la posibilidad de manejar todo tipo de vehículos militares a lo largo de los 12 niveles que incluirá el juego. "Todo ello sin renunciar al realismo táctico y estratégico que caracterizó a la primera entrega", añade Dille. Si nada se tuerce, *Ten Hammers* saldrá publicado durante el próximo invierno.



En esta secuela habrá escenarios interiores y exteriores.



***Ten Hammers* volverá a poner al jugador en la piel de un jefe de escuadrón.**

Todo menos serio

Serious Sam 2 ACCIÓN



Los gráficos son lo de menos en un juego como *Serious Sam 2*.

Cierto, ya hace tiempo que se conocen algunos detalles acerca del juego, pero no ha sido hasta ahora cuando la productora 2K Games lo ha hecho oficial: habrá *Serious Sam 2* para finales de 2005. Éste incluirá la misma acción frenética, un sentido del humor similar y un nuevo motor gráfico que, en palabras de Roman Ribaric, consejero delegado de Croteam, les ha permitido "crear escenarios enormes y enemigos más locos que antes sin tener que limitar la jugabilidad en ningún aspecto".

BOILING POINT
ROAD TO HELL

www.atari.com/boilingpoint











ATARI



¿En qué ciudad se desarrollan las competiciones de Juiced?

☐ Estalingrado ☐ Benidorm ☐ Angels City

Nombre y apellidos ______________________

Domicilio ______________________

Población ______________________ Código postal ______________

Provincia ______________________ Teléfono ______________

E-mail ______________________

Rellena el cupón de respuesta en mayúsculas y envíalo a:
PC LIFE • Editorial Aurum SL • C/ Muntaner, 462 • 08006 Barcelona

BASES DEL CONCURSO

- Para participar en este concurso, tu carta deberá recibirse en las oficinas de la Editorial Aurum antes del 5 de julio e indicar "Concurso *Juiced*" en el sobre.
- Sólo participarán en el sorteo las cartas con la respuesta correcta.
- El sorteo se realizará el 10 de julio y los nombres de los ganadores aparecerán en la revista de julio.
- El premio no es canjeable por dinero.
- A efectos de la Ley Orgánica 15/1999 de Protección de Datos de Carácter Personal, informamos a los que contesten nuestra encuesta de que los datos que nos faciliten serán incorporados a un fichero automatizado, responsabilidad de Editorial Aurum SL. Bajo ningún concepto serán cedidos a terceros. Si desea ejercer su derecho a acceder, modificar o cancelar esos datos, puede dirigirse por escrito a Editorial Aurum SL, calle Muntaner 462, 2º 1ª, 08006, Barcelona.

Expansión o muerte

Rise of Nations: Rise of Legends ESTRATEGIA

R*ise of Legends* llevará unos pasos más allá la fórmula de *Rise of Nations*. Según responsables de Big Huge Games, "sumergirá a los jugadores en una épica guerra fantástica entre las fuerzas de la Magia y la Tecnología".

Destaca un nuevo motor gráfico llamado AGEIA, capaz de crear ambientes destructibles, animaciones más realistas y efectos ambientales espectaculares; la presencia de cuatro naciones totalmente diferenciadas entre sí (desde los industrializados Vinci hasta los misteriosos Alim) y una interfaz más sencilla e intuitiva. *Rise of Legends* no estará listo hasta bien entrado el año que viene.



Rise of Nations **alcanzará por fin la tercera dimensión.**

Lista de espera

En ellos se posan todos los focos y descansan todos los anhelos. Su salida al mercado merecerá fanfarrias, desfiles y algarabía.

	JUEGO	GÉNERO	DISPONIBLE
1	Call of Duty 2	Acción	Otoño 2005
2	Neverwinter Nights	Rol	Primavera 2006
3	Commandos: Strike Force	Acción	2005
4	Age of Empires III	Estrategia	Noviembre 2005
5	El Padrino	Acción	Octubre 2005
6	Spore	Estrategia	Por determinar
7	Condemned	Acción	Finales 2005
8	Alan Wake	Acción	Por determinar
9	The Movies	Estrategia	Octubre 2005
10	Need for Speed: Most Wanted	Carreras	Noviembre 2005
11	Dreamfall	Aventuras	Septiembre 2005
12	Hellgate: London	Rol	2006
13	Stalker	Acción	Por determinar
14	Dungeon Siege II	Rol	Septiembre 2005
15	Fahrenheit	Aventuras	Septiembre 2005

En pocas palabras

Una liga sin fin

Ya han aparecido las primeras imágenes de *Football Manager 2006*, la próxima entrega del que para muchos es el mejor manager futbolístico. Conversar con tu equipo a mitad de partido, negociar con la directiva o echar la bronca a tus jugadores serán algunas de las novedades para este título planeado para invierno.



La edad de los titanes

Titan Quest es la opera prima de Iron Lore Entertainment, estudio fundado por uno de los creadores de *Age of Empires*, Brian Sullivan. El objetivo de Sullivan y los suyos es "crear una experiencia que combine lo mejor de los géneros de acción, rol y aventura". Un discípulo aventajado de *Diablo* cuya ambientación estará inspirada en la antigua Grecia y Egipto. Toca esperar hasta el año que viene.

Las cosas del hampa



Aparecerá en 2006, se llama *Snow*, y no se trata de un juego de deportes de invierno, sino de un título de estrategia en tiempo real ambientado en el mundo del crimen. En palabras de Christoph Hartman, vicepresidente de 2K Games, "*Snow* posee una atrevida historia que sigue la tradición de los clásicos del cine y la televisión, y requiere que los jugadores supervisen y hagan prosperar una organización criminal".

Proyecto faraónico

Sunflowers no ahorrará en gastos (más de 8 millones de euros de presupuesto), ni en esfuerzos (organizará varias encuestas entre los más de 70.000 usuarios registrados) para convertir *Anno 1701* en la mejor entrega de la saga. Nuevo motor 3D y modo multijugador para cuatro usuarios son algunas de las novedades que presentará este título planeado para mediados de 2006.

ZONA β

LLUVIA ÁCIDA — J. RIPOLL

Fama de instituto

Suena el teléfono. Una voz como de suela de maratoniano dice: "Tío, cuánto tiempo. Mañana hay cena de antiguos compañeros de instituto. Hay que celebrar que ya hace diez años que acabamos". Callo, digo sí, pido a qué hora. La cena es larga. La gente ríe. Yo bebo, miro la mesa y pienso: en el mundo hay mucho masoquista o muy pocos espejos. Pero eso no se lo comento a ninguno de mis antiguos colegas. Bueno, llamarlos colegas es dejarse meter un gol por la nostalgia. La mitad me insultaban a la cara, la otra a la espalda. La cena, mi dulce venganza. Los graciosos de la clase, hoy, diez años después, tienen más dientes que pelos, más barriga que cartera. Los guaperas, mujer e hijos, hipoteca eterna y ojeras hasta el suelo. Como los juegos mismos.

Sí, como todos esos títulos que un día venían con sus bíceps realistas, sus mamporros en estéreo, riéndose en la cara de esos chavalines desfavorecidos, expertos estrategas, aventureros irredentos o roleros impermeables a comentaristas de telediario. Y míralos a ellos, hoy, diez años después, demostrando que la inteligencia sobrevive a la belleza. La solidez a la pirotecnia. Dejo el símil, digo nombres: *Warcraft*, *Ultima*, *Civilitation II*, *Monkey Island*... Pienso en ellos, lejos de la abstracción pero también del fotorrealismo, y en la cantidad de gente que los juega por algo más que el recuerdo. De todos los otros títulos que en su día les robaron protagonismo, mejor no hablar, sería de mal gusto. Primero, porque peor están ellos, entre mil mantas de polvo. Y segundo, porque dejaríamos en evidencia a todos esos críticos de mirada débil y bolsillo fácil que siguen en activo.

El retorno

Gauntlet: Seven Sorrows — ACCIÓN

Seven Sorrows entraña dos regresos importantes: por un lado, el de John Romero (en el exilio de los juegos para portátiles desde su batacazo con *Daikatana*) y, por otro, el de la antológica saga *Gauntlet*, que no levanta cabeza desde su ya añeja segunda entrega para ordenadores de 8 bits.

La clave está en la fidelidad. Según afirma Josh Sawyer, diseñador jefe, *Seven Sorrows* capturará "el espíritu y la nostalgia de tan legendaria licencia", mezclando el intuitivo sistema de control y las trifulcas multitudinarias de antaño con gráficos de última generación (inspirados en la antigua arquitectura china). También incluirá un nuevo elenco de personajes capaces de realizar ataques coordinados y un modo cooperativo online que permitirá la participación simultánea de hasta 4 jugadores.



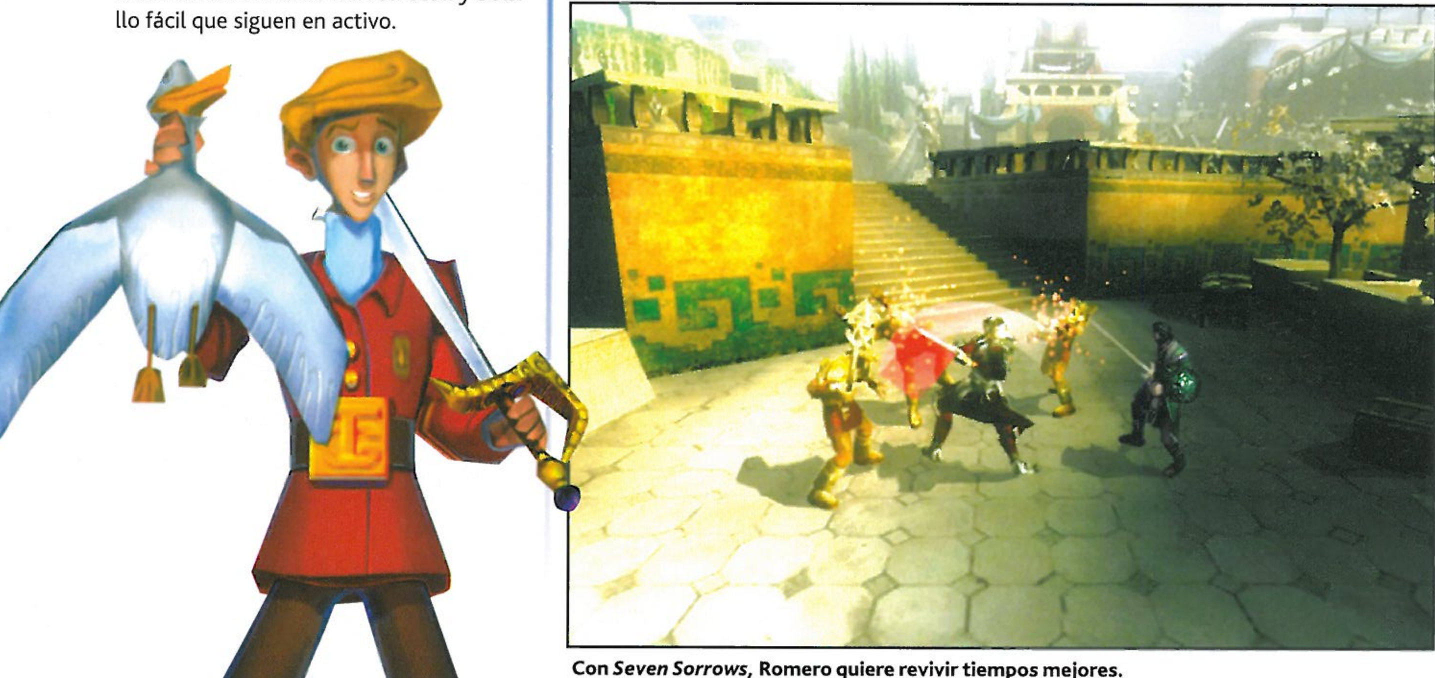
El modo multijugador será una de las grandes bazas de *Seven Sorrows*.



El sistema de combate se basará en el tradicional "pulsar y matar".

Otra novedad radicará en la potenciación de los elementos de combate. "A medida que el jugador progrese", declara Sawyer, "podrá asignar los puntos de experiencia a las habilidades primarias de su personaje (fuerza, resistencia, intelecto) o bien aprender nuevos estilos de ataque". Además, cada jugador podrá transportar tres tipos de armas "que tendrá que ir combinando con inteligencia para resolver las necesidades de cada situación".

El desarrollo de *Seven Sorrows* progresa rápidamente. "Los horarios son un auténtico infierno, pero la gente esta gozado con el juego", afirma Sawyer. Con algo de suerte, los aficionados a *Gauntlet* podrán rememorar sus viejas batallitas antes de que finalice el año.



Con *Seven Sorrows*, Romero quiere revivir tiempos mejores.

Ambiciosa secuela

Spellforce II: Blend of Perfection ESTRATEGIA

Poco a poco se van conociendo nuevos detalles acerca de la segunda entrega de *Spellforce*. Desde la compañía JoWood nos anticipan que será posible seleccionar al protagonista de entre cinco héroes distintos. En función de la apariencia que el jugador elija (más de 100 variables), el protagonista adquirirá distintos poderes y tácticas.

Asimismo se confirma que habrá tres facciones diferenciadas en el juego: Las Hordas del Caos, La Alianza de la Luz y la Hermandad de la Oscuridad, cada una dotada de sus propias unidades terrestres y aéreas (12 por bando).

Otro de los grandes cambios radicará en la agilización de los elementos de estrategia en tiempo real. Según cuenta Volker Wertich, director creativo de Phenomic Game Development, en *Spellforce II* "habrá menos microgestión y ésta será mucho más rápida de llevar a cabo". El objetivo, "permitir al jugador centrarse en los elementos que más gustaron de la primera entrega: los combates y los componentes de rol". *Spellforce II* llegará a finales de año.



El primer *Spellforce* fue un juego tan aplaudido como poco comprado.



Blend of Perfection **pulirá algunos detalles del original.**



Sangre, sudor y vísceras en un apabullante entorno de fantasía medieval.

Qué tiempos aquellos

GT Legends CARRERAS

SimBin Developepment Team sigue dale que te pego con los simuladores de conducción. Mientras que *GTR*, su anterior obra, era una memorable mirada microscópica a los mejores coches deportivos del presente, este *GT Legends* se centrará exclusivamente en modelos del pasado. Concretamente, en los coches de competición más legendarios comprendidos entre los años 60 y 70. En total, más de 90 modelos entre los que se incluirán el Austin Mini Cooper S, Ford Capri, Mercedes 300 SL, Porche 906, Ford Mustang o el Corvette Stingray.

Según han informado sus creadores, *GT Legends* incorporará, entre otras muchas novedades, "diversos modos de juego nuevos, cinco niveles de dificultad y un motor gráfico optimizado". Todavía tendremos que esperar unos meses para disfrutar de esta maravilla en potencia. La cita es en diciembre.

GT Legends **será un simulador a prueba de neófitos.**



El modelado de los coches será de los que quitan el hipo.

ZONA β

Los otros

X. Pita

Locos por lo nuevo

Escribo contra el tiempo. Porque cuando leas esto es más que probable que todos los rumores, todos los supuestos, todas las características que se han filtrado, verdaderas o falsas, se hayan confirmado.

Que el mundo de la consola, y por extensión el del videojuego, está completamente loco es una verdad contrastada mil y una veces. Pero es en los grandes eventos (Tokio Game Show y E3 a la cabeza) y en las últimas fases de gestación de nuevas plataformas cuando se convierte en atroz realidad.

Ahora, con el lanzamiento de la próxima generación de videoconsolas, el delirio y la danza de noticias sin confirmar que se convierten en explosivos titulares son el pan nuestro de cada día. Si lo piensas, no tiene demasiado sentido. Da la sensación de que muchos (y me incluyo en el grupo) disfrutan más con las glorias y miserias de la industria, con las apuestas sobre qué sistema se llevará el gato al agua, que con los propios videojuegos.

Xbox 360 presentada en un evento respaldado con la MTV, Bill Gates haciendo declaraciones en las que muestra su preocupación por la competencia, primeros datos de los juegos para PlayStation 3... Todo eso y mucho más de lo que puedas llegar a imaginar ocupan líneas y líneas de las páginas de la prensa especializada y los foros de Internet.

Que la nueva máquina de Microsoft se vaya a lanzar cuando la anterior todavía tiene mucho que decir deja muy claro por dónde van los tiros en el nuevo ocio virtual. Más o menos apuntando a aquello de muevo yo primero y así me evito sustos. Ya no parece importarle a nadie que el fichaje supermillonario de Rare sólo haya cristalizado en un juego resultón y un remake y que *Kameo*, el gran proyecto, haya pasado al limbo. Qué más da. Sólo somos un puñado de locos por lo nuevo que nos hemos olvidado de jugar. O eso parece.

Un trío prometedor

Commandos: Strike Force ACCIÓN

El impresionante vídeo que incluimos en el DVD deja claro por donde irán los tiros en *Commandos: Strike Force*. Un juego en primera persona inteligente donde la planificación va a ser básica antes de pasar a la acción. Como ya sabrás, *Strike Force* estará protagonizado por tres comandos, dotados cada uno de sus propias habilidades. Combinando las cualidades específicas de cada personaje, el jugador deberá superar los múltiples obstáculos de las misiones entrelazadas que se desarrollan en Francia, Rusia y Noruega. Falta muy poquito para que el juego vea la luz.



Un juego made in Spain que interesa más allá de nuestras fronteras.

Parque jurásico

Paraworld ESTRATEGIA

Reinhard Döpfer, productor de *Paraworld*, exclama con orgullo que el suyo "es el primer juego de estrategia en tiempo real que transporta al jugador a un mundo paralelo prehistórico donde las enormes bestias y los dinosaurios conviven con los seres humanos". Y añade: "ya estamos hartos de juegos de estrategia que acontecen en la segunda guerra mundial".

Los amantes de los dinosaurios y la estrategia en tiempo real están de enhorabuena.

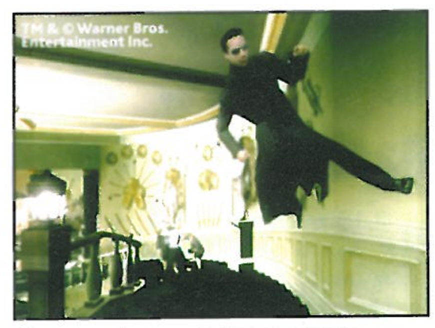
Te desvelamos algunas de las cifras entre las que se moverá *Paraworld*: cinco zonas dinámicas (jungla, sabana, tierras heladas, zonas rocosas y magma), tres tribus humanas con sus correspondientes héroes, cincuenta animales salvajes (cuarenta de los cuales serán dinosaurios), veinte mapas y tres modos distintos de partidas multijugador. *Paraworld* se encuentra aún en fase de incubación y sin fecha de salida.

Neo se deja ver

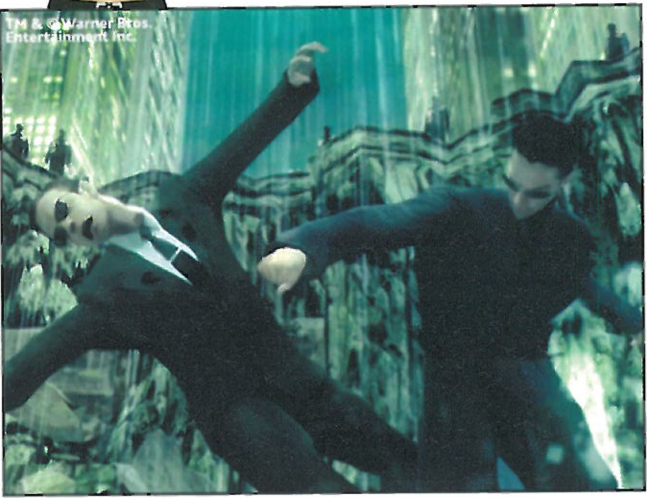
The Matrix: Path of Neo ROL ONLINE



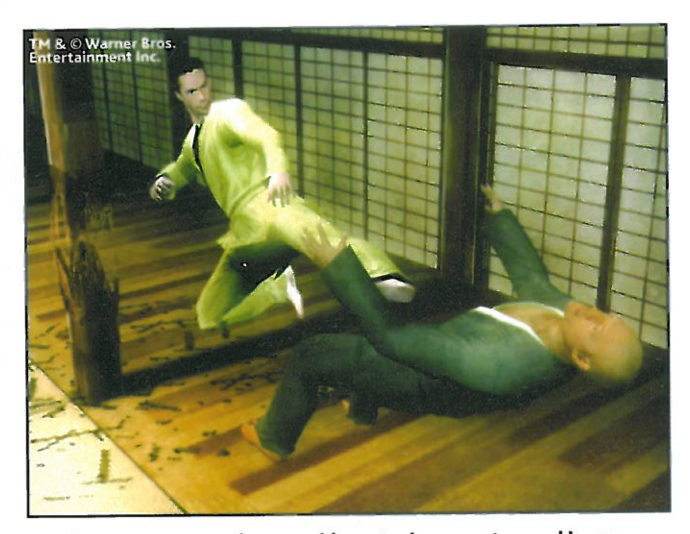
Nuevas imágenes, esta vez de fases de acción, y nueva información acerca de *Path of Neo*. Ya se sabe que el juego recorrerá argumentalmente toda la saga, que el motor gráfico se ha remodelado completamente y que, además de Keanu Reeves, estarán presentes otros actores como Carrie-Ann Moss y Lawrence Fishburne. En esta nueva entrega, Neo irá adquiriendo nuevas habilidades a medida que avance la aventura y en ocasiones puntuales estará acompañado por Trinity. Esperemos que *Path of Neo* borre el agridulce recuerdo de *Enter the Matrix*.



Como ves, la gravedad no va a ser un obstáculo para Neo.



¿Habrá un juego "de verdad" más allá de la licencia?



Morfeo y otros personajes conocidos estarán presentes en el juego.

Gothic en la red

Gothic 3 ROL



***Gothic 3* promete emociones fuertes para el año que viene.**

Gothic 3 ya tiene página oficial tan bonita como vacía, www.gothic3.com. El auténtico jugo se encuentra en www.worldofgothic.com, que encierra, además de capturas, arte gráfico y un fugaz vídeo de 14 MB, valiosa información acerca de prometedor juego de Piranha Bits. Por ejemplo, se confirma que Nobilis Ibérica distribuirá el título en nuestro país. También se incluye una jugosa entrevista con los tres máximos responsables de *Gothic 3*: Stefan Berger, Johann Ertl y KaiRo. En ella se desvelan desde los requisitos mínimos que pedirá el jueguecito de marras (Win XP/2k 2 GHz + GeForce 3 y 512 MB RAM), al funcionamiento de un sistema de control que se manejará casi exclusivamente con el ratón (el botón derecho se utilizará para ejecutar las acciones más básicas, mientras que el izquierdo permitirá abrir los menús y comandos alternativos). *Gothic 3* aparecerá en enero de 2006.

ZONA β

Desde otro ángulo

Panzer Elite Action ACCIÓN

El planteamiento de *Panzer Elite Action* será sencillo: como líder de una flota de carros de combate, el jugador participará en algunas de las batallas más célebres de la Segunda Guerra Mundial desde tres perspectivas distintas. Primero en la piel de un comandante alemán que se dispone a tomar Estalingrado, luego en la de un comandante ruso que defiende la mencionada ciudad y finalmente interpretando a un oficial americano en pleno asalto a Normandía. Las tres campañas sumarán 18 misiones en las que, además de disparar como un poseso, habrá que echar mano de un nutrido catálogo de estrategias. El juego de *ZootFly* incluirá además un modo multijugador para 32 jugadores basado en el popular como de juego "conquista". La batalla empezará a finales de año.

El juego ha estrenado página web (www.panzereliteaction.com), capturas y un espectacular vídeo de 30 MB. Material más que suficiente para percatarse de que el juego de la desarrolladora eslovena ZootFly apunta alto.



Apenas hay juegos de la Segunda Guerra Mundial protagonizados por carros de combate.

¿Hace un trío?

Singles 2: ¿tres son multitud? ESTRATEGIA



Los protagonistas de *Singles 2* no se caracterizan por su sutileza precisamente.

Singles, el reverso desmadrado de *Los Sims* en breve tendrá una segunda entrega. Las principales novedades que incluirá este simulador social centrado en las relaciones romatico-eróticas, tendrán que ver con un nuevo motor tridimensional, un nuevo modo historia y, la entrada en liza de un tercer personaje que irrumpirá en la casa donde una pareja comparte piso. Amor, celos, pasión y algo de amor en un juego que ya estará en las tiendas cuando leas estas líneas.

En pocas palabras

Mejor tarde que nunca

Malas noticias para aquellos que esperaban el título de Kylotonn Entertainment como agua de mayo: *Bet On Soldier* se retrasa hasta septiembre. Un juego de acción en primera persona con grandes reminiscencias con *Counter Strike* que ya lleva la friolera de seis años en desarrollo y que será publicado en nuestro país de la mano de Proein.

Norte y sur

PopTop Software, la desarrolladora norteamericana responsable de títulos como *Railroad Tycoon* y *Tropico*, está ultimando el desarrollo de *Shattered Union*, un juego que combinará elementos de estrategia y acción para sumergir al jugador en unos EEUU devastados por una guerra civil. El lanzamiento de *Shattered Union* será este mismo otoño.



La amenaza fantasma

A cinco meses vista de su lanzamiento *Sniper Elite* ofrece mejor aspecto que nunca. Las nuevas y espectaculares capturas publicadas por Rebellion Software no hacen sino vigorizar nuestra fe en este título. Ambientado en la segunda guerra mundial, *Sniper Elite* pondrá al jugador en la piel de un francotirador americano infiltrado en territorio alemán.

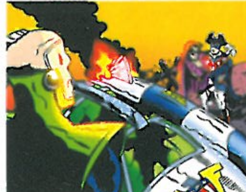
De nuevo noticia

Tras meses y meses sin asomar cabeza (la ultima noticia data de agosto de 2004), la esperadísima segunda entrega de *Operation Flashpoint* regresa de entre los muertos en forma de tres nuevas capturas. Con todo, lo mejor está por llegar: será en la inminente E3, donde el juego de Bohemia Interactive será mostrado en todo su esplendor.



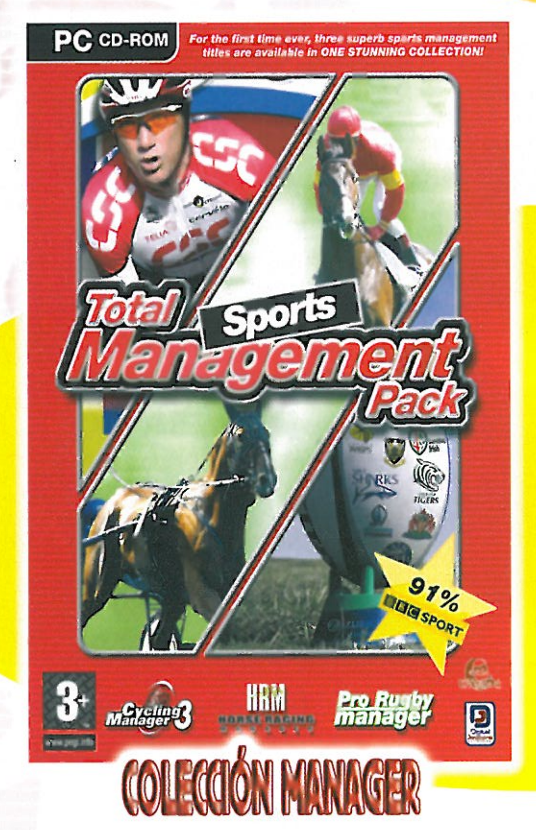
CREA TUS SUPERHÉROES EN ESTA ÉPICA AVENTURA





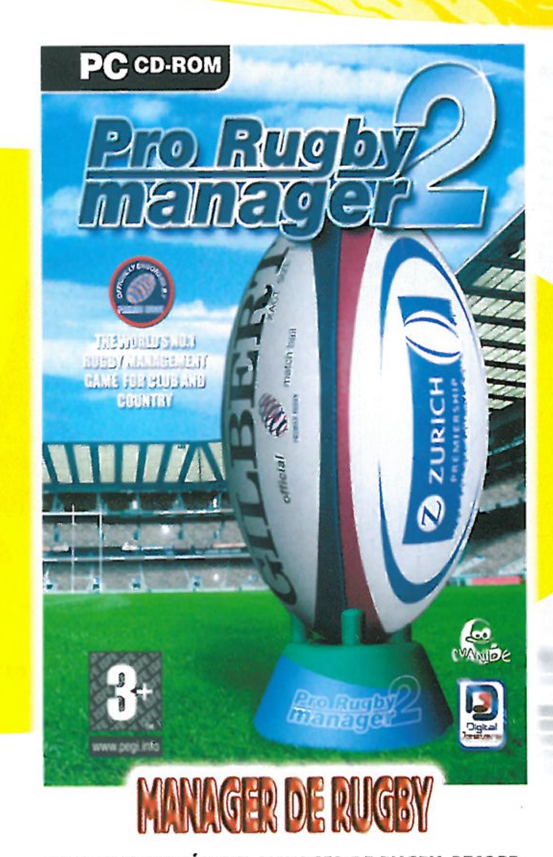
JUEGO POR TURNOS O EN TIEMPO REAL. MULTIJUGADOR O AVENTURA EN SOLITARIO. FREEDOM FORCE VS. THIRD REICH TE OTORGA FANTÁSTICOS SUPERPODERES PARA COMBATIR A LAS FUERZAS DEL MAL.





COLECCIÓN MANAGER

UN FABULOSO PACK DE MANAGER DE TRES DEPORTES DE ÉLITE, NUNCA VISTOS ANTES EN PC. CICLISMO, HÍPICA Y RUGBY.



MANAGER DE RUGBY

LA NUEVA VERSIÓN DEL MANAGER DE RUGBY, RECORD DE VENTAS EN TODO EL MUNDO.





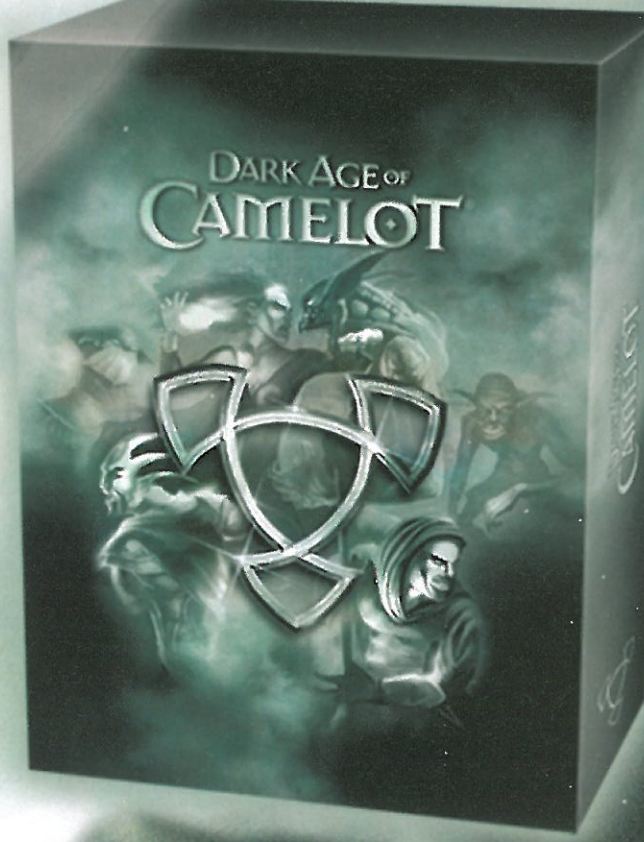






CONCURSO DARK AGE OF CAMELOT®

TRES REINOS Y UN SOLO HÉROE. ÚNETE AL MITO Y CUANDO TU NOMBRE FORME PARTE DE LA LEYENDA, CONQUISTA LA COMUNIDAD DE JUGADORES DE ROL ONLINE. LA BATALLA TE ESPERA Y PARA LLEVARTE A LA VICTORIA, TE REGALAMOS 20 UNIDADES DEL PACK COMPLETO DEL JUEGO Y UN MES DE SUSCRIPCIÓN GRATUITA.



GOA · MYTHIC ENTERTAINMENT · Virgin PLAY www.virginplay.es

¿Cuál de estos reinos pertenece a Dark Age of Camelot?

☐ Walt Disney World ☐ Albión ☐ Chiquitistán

Nombre y apellidos ____________________

Domicilio ____________________

Población ____________ Código postal ____________

Provincia ____________ Teléfono ____________

E-mail ____________________

Rellena el cupón de respuesta en mayúsculas y envíalo a:

PC LIFE • Editorial Aurum SL • C/ Muntaner, 462 • 08006 Barcelona

BASES DEL CONCURSO

· Para participar en este concurso, tu carta deberá recibirse en las oficinas de la Editorial Aurum antes del 5 de julio e indicar "Concurso Dark Age of Camelot" en el sobre.

· Sólo participarán en el sorteo las cartas con la respuesta correcta.

· El sorteo se realizará el 10 de julio y los nombres de los ganadores aparecerán en la revista de julio.

· El premio no es canjeable por dinero.

· A efectos de la Ley Orgánica 15/1999 de Protección de Datos de Carácter Personal, informamos a los que contesten nuestra encuesta de que los datos que nos faciliten serán incorporados a un fichero automatizado, responsabilidad de Editorial Aurum SL. Bajo ningún concepto serán cedidos a terceros. Si desea ejercer su derecho a acceder, modificar o cancelar esos datos, puede dirigirse por escrito a Editorial Aurum SL, calle Muntaner 462, 2º 1ª, 08006, Barcelona.

Otra que se va

Adiós a Zeta Multimedia. Creada en 1995 por el Grupo Zeta y después de 10 años en el mercado del software toma la decisión de abandonar la industria para concentrar sus esfuerzos en otros proyectos. En una escueta nota de prensa, el equipo humano de la distribuidora aprovecha para "agradecer los buenos momentos y la profesionalidad a todos los que forman parte de esta gran familia: editores, prensa especializada, distribuidores y competidores".



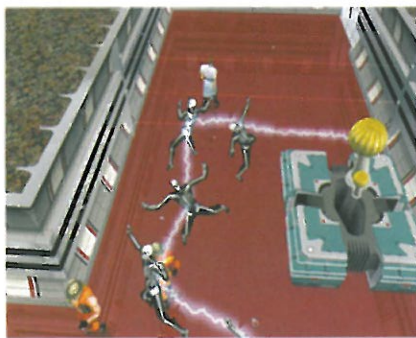
Europa del este es una enorme cantera de buenos desarrolladores.

Negocio atómico

Otra compra. En este caso la de Atomic Games por parte de la distribuidora norteamericana Destineer. Ubicada en Houston, Tejas, Atomic Games es una desarrolladora privada que cuenta con más de 30 empleados entre diseñadores, programadores y artistas. Se fundó en 1989, y en su currículo cuenta ya con más de 12 títulos entre los que destacan sobremanera todos los que atañen a la multimillonaria (1,5 millones de copias vendidas hasta la fecha) y galardonada saga *Close Combat*.

El talento no basta

Punto y final para Elixir Studios. Demis Hassabis, fundador y cabeza visible de la compañía afincada en Londres declara que "estos siete años han sido una grata experiencia, pero parece que los desarrolladores independientes no tenemos sitio en esta industria". Al parecer, la cancelación de un multimillonario contrato que unía a Elexir Studios con una poderosa distribuidora norteamericana ha sido el detonante de esta funesta decisión.



Adiós a las secuelas para *Evil Genius 2* i *Republic: The Revolution*.



Zeta Multimedia se caracterizaba por su política de precios ajustados.

Rumbo al este

1C Company acaba de adquirir la compañía checa Cenega. De esta forma, además de fortalecer su posición en los países más fríos del viejo continente, la distribuidora, productora y desarrolladora rusa se hace con los derechos de dos de los juegos que más darán que hablar en los próximos meses: *The Roots*, un RPG con claras reminiscencias a *Zelda: Ocarina Of Time* y, *UFO: Aftershock*, la nueva entrega de la aclamada saga que mezcla estrategia por turnos con alienígenas.



***Close Combat* es hasta hoy el mayor éxito de Atomic Games.**

O. Garcia

PC CONFIDENTIAL

Adióz se escribe con Zeta

Zeta Multimedia, y más concretamente, Zeta Games, la división de Zeta encargada de la distribución de videojuegos en nuestro país, ha finalizado sus actividades. La razón es la misma de siempre. De hecho, las única que cuenta en una compañía: no alcanzar los resultados esperados. Tampoco es que la empresa hubiera tenido mucho margen de maniobra; apenas llevaba unos cuatro añitos con nosotros, así que es difícil esperar grandes resultados en tan poco tiempo.

Sea como sea, la Zeta se va, y precisamente en un momento en el que su catálogo empezaba a ofrecer muestras de una calidad más que digna. Si bien en sus inicios la editora se había decantado por productos de bajo coste cuyo principal valor parecía ser el de impulsar un cierto segmento de lo nacional (nos referimos a *Mortadelos*, *Zipi & Zapes* y otros derivados patrios transformados en aventuras gráficas de aprobado justillo), más adelante apuntaron sus miras hacia la emergente industria desarrolladora germana y de los países del Este, con productos que tal vez no gozaran del bombo y platillo de los juegos al otro lado del Atlántico pero que comenzaban a perfilar cierta calidad. La saga *Cossacks*, *Blitzkrieg* o *Sudden Strike* son ejemplos de un mercado tal vez demasiado restringido para alcanzar esos "resultados esperados". Y el que se ha convertido en su canto del cisne, *Cossacks II*, posiblemente sea junto con *Codename: Panzers* y el impagable *Scrapland* de los mejores juegos que han pasado por su repertorio, todos ellos unas pequeñas joyas que ningún buen jugador debería perderse.

Pero independientemente de lo acertado o no de su elección, lo cierto es que la muerte de una editora, sea la que sea y distribuya lo que distribuya, es una pequeña muerte para los jugadores. A menos compañías, menos diversidad y menos arriesgados los criterios de selección, por lo que la tendencia es a la inercia (que, dicho sea de paso, ya hace tiempo que revolotea en los videojuegos).

Tampoco hay que alarmarse: posiblemente los lanzamientos previstos de Zeta ya estarán en manos de otra editora, pero el espacio que ocupaban no lo va a llenar nadie. Descanse en paZ.

ZONA Ω

Novedades en el frente

Pasamos revista a todo lo que se ha asomado a las estanterías este mes de mayo. Como verás, un amplio surtido de nuevos reclutas para la primera línea del frente de la diversión interactiva. No será por variedad.

ACCIÓN

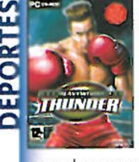


AREA 51
Editor: Virgin Play
Precio: 39,95 €
Puntuación: N/D
www.area51-game.com



PSYCHOTOXIC
Editor: Planeta DeAgostini
Precio: 39,95 €
Puntuación: 4
www.psychotoxic.de

DEPORTES



HEAVYWEIGHT THUNDER
Editor: Proein
Precio: 9,95 €
Puntuación: N/D
www.heavyweightthunder.com




UEFA CHAMPIONS LEAGUE
Editor: Electronic Arts
Precio: 19,95 €
Puntuación: 7
www.es.ea.com/products.view.asp?id=5783



AURORA WATCHING
Editor: Friendware
Precio: 44,95 €
Puntuación: N/D
www.aurora-game.com

ARCADE



PURE PINBALL 2.0 REDUX
Editor: Proein
Precio: 9,95 €
Puntuación: N/D
N/D




PRO RUGBY MANAGER 2
Editor: Proein
Precio: 29,95 €
Puntuación: 7
www.prorugbymanager.com

ESTRATEGIA

7 SINS
Editor: Atari
Precio: 19,99 €
Puntuación: 5,5
www.7sins-game.com



BILLY BLADE Y EL TEMPLO DEL TIEMPO
Editor: Proein
Precio: 9,95 €
Puntuación: N/D
www.billyblade.com

AVENTURAS

STILL LIFE
Editor: Virgin Play
Precio: 39,95 €
Puntuación: 5
www.stilllife-game.com



RAPALA PRO FISHING
Editor: Virgin Play
Precio: 24,95 €
Puntuación: N/D
www.activisionvalue.com/titles/Rapala/overview.html

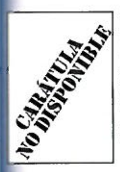


DOMINATION
Editor: Virgin Play
Precio: 29,95 €
Puntuación: 6,5
www.domination-game.com

PARIAH
Editor: Virgin Play
Precio: 39,95 €
Puntuación: 6
www.pariahgame.com

DEPORTES

CYCLING MANAGER 4
Editor: Friendware
Precio: 9,95 €
Puntuación: 7,5
www.friendware.es/proximamente2.asp?ID=307



TOTAL SPORTS MANAGEMENT
Editor: Proein
Precio: 19,95 €
Puntuación: 6
N/D



GREAT BATTLES OF WWII: STALINGRAD
Editor: Planeta DeAgostini
Precio: 19,95 €
Puntuación: 6,5
www.stalingrad-game.com

Los más vendidos

Los Sims compiten en las listas de todo el mundo y en nuestro país obtienen oro, plata y bronce. Los norteamericanos, como de costumbre, nos llevan unos metros de ventaja y es que ya saben que nada hay más real que competir con otros jugadores online. Lo dicho, a ponerse las pilas.

ESPAÑA

1	Los Sims 2: Universitarios
2	Los Sims: Edición Deluxe
3	Los Sims 2
4	World of Warcraft
5	Los Sims: De vacaciones
6	Imperivm III: Las grandes batallas...
7	Gothic II
8	Silent Hunter III
9	Los Sims: Primera cita
10	Playboy: The Mansion

ESTADOS UNIDOS

1	World of Warcraft
2	Sims 2: Universitarios
3	Sims 2
4	Doom 3: Resurrection of Evil
5	Half-Life 2
6	Sims Deluxe
7	Galaxy of Games 350
8	Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory
9	Halo: Combat Evolved
10	Stronghold 2

REINO UNIDO

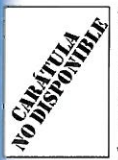
1	Los Sims 2: Universitarios
2	Championship Manager 5
3	World of Warcraft
4	Football Manager 2005
5	Los Sims 2
6	Brothers in Arms: Road to Hill 30
7	Cossacks II: Napoleonic Wars
8	Stronghold 2
9	Half-Life 2
10	Doom 3: Resurrection of Evil

Estas listas corresponden a los juegos más vendidos durante el mes de abril.

ESTRATEGIA



IMPERIAL GLORY
Editor: Proein
Precio: 44,95 €
Puntuación: 8
www.imperialglory.com



SINGLES: ¿TRES SON MULTITUD?
Editor: UbiSoft
Precio: 19,95 €
Puntuación: N/D
www.singles-the-game.com



¿SÓLO O CON LECHE?
Editor: Nobilis Ibérica
Precio: 29,99 €
Puntuación: N/D
N/D



TRANSPORT GIANT: DOWN UNDER
Editor: Nobilis Ibérica
Precio: 29,99 €
Puntuación: 6
www.transportgiant.com/?rid=1301&lang=en

ONLINE



CITY OF HEROES
Editor: Friendware
Precio: 19,95 €
Puntuación: 8
www.cityofheroes.com

ROL



BOILING POINT: ROAD TO HELL
Editor: Atari
Precio: 39,95 €
Puntuación: 7
www.atari.com/boilingpoint



FREEDOM FORCE VS THE 3RD REICH
Editor: Proein
Precio: 39,95 €
Puntuación: 7,5
www.freedomfans.com

SIMULACIÓN



AIRLINER PILOT
Editor: Proein
Precio: 29,95 €
Puntuación: N/D
N/D



HUNTING UNLIMITED 3
Editor: Friendware
Precio: 29,95 €
Puntuación: 7
www.huntingunlimited3.com



TRAINZ 2004: EDICIÓN DE LUJO
Editor: Friendware
Precio: 29 €
Puntuación: 7,5
www.auran.com/TRS2004



UNIVERSAL COMBAT: A WORLD APART
Editor: Virgin Play
Precio: 29,95 €
Puntuación: N/D
www.3000ad.com/products/ucawa.shtml

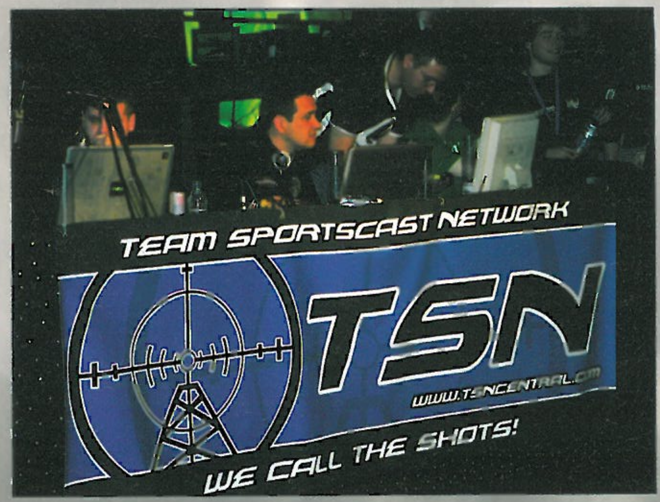


X-PLANE: VERSIÓN 8
Editor: Friendware
Precio: 49,95 €
Puntuación: 8
www.x-plane.com



ZONA Ω





DINERO EN JUEGO

La competición profesional llega a España



La Cyberathlete Professional League (CPL) reunió hace unos días en Barcelona a **los mejores jugadores de todo el mundo**. Era la segunda parada de su World Tour, **un campeonato mundial que ofrece** al ganador **un** suculento **premio de 150.000 dólares**. Fueron tres días de espectáculo, adrenalina y sorprendentes resultados.

POR T. L. ALARCÓN

Apenas a un par de centenares de metros del Edificio Forum, donde se disputaron los campeonatos del CPL World Tour BCN Stop, se celebraban los últimos días de la popular Feria de Abril. Frente a los más de dos millones de visitantes que ésta tuvo, la asistencia de público a la primera competición profesional internacional de videojuegos que se realiza en España fue más bien modesta. Y es que, al menos de momento, resulta complicado hacerle frente al atractivo folklórico y popular del flamenco, el fino y el pescadito frito con campeonatos de *Painkiller* y *Counter-Strike*, aunque se disputen las mejores partidas jamás vistas por estos lares.

Creada en 1997 por un empresario con raíces españolas, la CPL lleva desde entonces organizando todo tipo de pruebas profesionales en Estados Unidos. Sin embargo, como señala Tomás García, director del BCN Stop, "el número de jugadores profesionales de fuera de Norteamérica se iba incrementando cada año", así que se decidió expandir la competición al resto del mundo, tomando como modelo la Fórmula 1.

El resultado ha sido el CPL World Tour, una competición de ocho meses de duración basada en la versión 1.64 de *Painkiller* y con nueve eventos menores o "Stops" disputados en diferentes países, en los que los cuatro primeros clasificados pasan automáticamente a la gran final que se disputará en noviembre de este mismo año en Texas. Para facilitar la organización de este campeonato, la CPL llegó a acuerdos con empresas dedicadas al ocio electrónico en las zonas interesadas, incluyendo la española E-Life, que se encarga de organizar la competición en varios países europeos. La emoción en la cita de Barcelona fue una constante y no faltaron sorpresas mayúsculas.

JUEGOS EN PRIMERA PERSONA

Durante el primer día del BCN Stop, la zona de inscripción bullía de animación, llena de jugones entusiasmados, algunos de los cuales cargaban con su ordenador con vistas



a dejarlo en la sección BYOC (Bring Your Own Computer) para entrenar en los tiempos muertos. De hecho, Alan Westenbroek, miembro de la organización, destacaba que la parada barcelonesa había contado con una notable asistencia: "Todos los torneos han estado repletos de gente".

Lo más sorprendente, no obstante, fue que en un evento como éste, normalmente con una participación mayoritariamente masculina, pululaban gran cantidad de chicas de distintos países dispuestas a participar en el Open femenino de *Counter-Strike* que es, como señala Tomás García, director del BCN Stop, "el primero que se organiza a nivel mundial en nuestro país". De hecho, las chinas del clan ganador, Swan[5],



Ángel Muñoz, creador de la CPL, arengando a sus tropas al estilo americano.

SEGUNDO ASALTO

Si no pudiste acudir al CPL World Tour BCN Stop, tranquilo, ya que este año tendrás otra oportunidad de demostrar tu habilidad con el teclado y el ratón. Y es que la CPL y E-Life organizarán a finales de año un Open en Madrid. Además, la competición estará aderezada con todo tipo de actividades lúdicas relacionadas con el ocio electrónico (aunque no exclusivamente dedicadas a los videojuegos), como exposiciones divulgativas o actividades relacionadas con la música electrónica y el arte digital.



demostraron un nivel que nada tiene que envidiar a los participantes de la prueba masculina, pues fueron capaces de ganar todas las partidas... y con diferencias bastante abultadas.

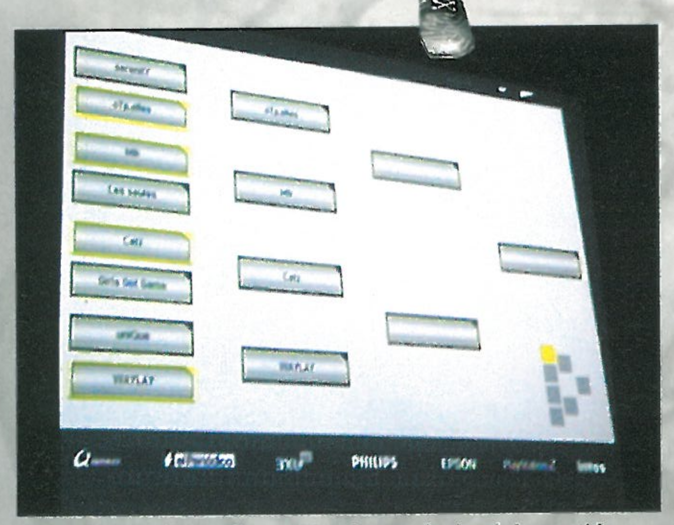
Pero ese primer día acabó resultado de lo más tranquilo en comparación con los dos siguientes. La actividad fue constante, con los ordenadores llenos de jugadores, unas veces entrenando de forma privada, otras disputando alguno de los campeonatos que podían seguirse por las diversas pantallas de proyección repartidas por el recinto. La emoción se transmitía a los que seguían los enfrentamientos emplazados cómodamente sobre los cojines esparcidos por la organización.

Al espectáculo también contribuyó la labor de los chicos de Team Sportscast Network, emisora especializada en locutar todo tipo de campeonatos de videojuegos online y que retransmitían las partidas más interesantes al más puro estilo *Carrusel Deportivo*... aunque, eso sí, en perfecto inglés americano. Sus emisiones podían seguirse, claro está, a través de la red de redes, aunque la opción más interesante era hacerlo in situ, en una sala de proyecciones preparada a tal efecto y rodeados de aficionados.

Para relajar la tensión, la zona de DJ's ofrecía vídeos musicales en una pantalla especial y también había una zona de ordenadores preparados para disfrute de cualquiera con títulos como *Painkiller* o *Star Wars: Republic Commando*. Menos ocupadas estaban las consolas PlayStation 2 cedidas por Sony, todas con *Gran Turismo 4* funcionando en ellas: encontrar una libre para echar una partidita era un auténtico juego de niños.

Lluvia de estrellas

Tomás García declaraba con orgullo que en el BCN Stop estuvieron "todos los mejores jugadores del mundo, así que el nivel cualitativo ha sido magnífico". Y no exageraba en absoluto, ya que entre las paredes del Edificio Forum estuvieron compitiendo los mejores entre los mejores en cuanto a *Painkiller*. El juego de People Can Fly fue elegido por encima de candidatos como *Doom 3* o *Unreal Tournament 2004* para la competición oficial principal, según García, porque a las estrellas del videojuego "todo se les queda pequeño, así hay que buscar juegos más complejos, más rápidos y que permitan a estos jugadores mostrar las diferencias entre uno y otro".



En varias pantallas podían seguirse los resultados de las partidas.


La zona BYOC, el lugar donde calientan los atletas virtuales.



"Esto está lleno de chicas, creo que lo de la inscripción no es aquí".



¿Que darle a los videojuegos no es agotador? Que se lo digan a estos chicos.



Sólo había dos posiciones para ver las partidas: horizontal o vertical.

Y es que los organizadores son conscientes de que se está creando una especie de *star system*. Un paso necesario, sin lugar a dudas, para que estos torneos internacionales vayan ganando en interés de cara al público y para que los más jóvenes tomen a estas estrellas como modelo para dedicarse al juego profesional. Esta evolución todavía está en pañales pero, como indicaba Alan Westenbroek, "estos chavales que ganan cada torneo están empezando a subir como Michael Jordan y otros jugadores de primera clase".

En Barcelona estuvieron compitiendo los mejores jugadores del mundo de *Painkiller*

La gran estrella del torneo, y gran favorito para hacerse con la victoria final, era el holandés Sander Kaasjager, más conocido como "VoO". Éste ya había demostrado una aplastante superioridad en anteriores competiciones de *Painkiller*, ganando en la Electronic Sports World Cup de París o en el CPL Summer de Dallas antes de arrasar en la anterior parada del CPL World Tour, disputada en Turquía.

Sin embargo, en la final acabó derrotado, en una partida emocionantísima, por el alemán Stephan Lammert, "SteLam". Este juegador, que había destacado en torneos más modestos dedicados al juego de People Can Fly como la Play.it en Italia o la PC Zone inglesa, no había sido capaz de imponerse nunca antes a la apisonadora que hasta ese momento había sido VoO.

Pero la suya no fue la única decepción de este CPL World Tour BCN Stop. El canadiense Andrew Ryder, "gellehsak", compañero de VoO en el famoso clan Fnatic y presencia habitual en los cincos primeros puestos en competiciones de *Painkiller*, ni siquiera quedó entre los 16 primeros clasificados. Sorprendentemente, perdió su primer enfrentamiento y, más tarde, el que le podría haber dado la oportunidad de reengancharse a la competición.

Algo mejor parado salió el norteamericano Johnathan Wendel, alias "Fatal1ty", aunque para alguien que está considerado el mejor jugador de todos los tiempos (hasta el punto de que tiene su propia página web e incluso una marca de productos informáticos bautizada con su nombre), su sexto puesto debe saber a poco, sobre todo por haber sido incapaz de derrotar tanto al imparable VoO como al alemán Benjamin Bohrmann, "zyz", compañero de equipo de SteLam.

Todos estos jugadores cuentan con empresas patrocinadoras que les recompensan económicamente (y de forma muy generosa) por dedicar su tiempo a practicar de cara a las competiciones, pagándoles además los desplazamientos a los torneos donde "representarán" su marca.

La furia española

Por desgracia, ninguno de los dos máximos representantes españoles en la competición, el pamplonica Álvaro Romero



Por su bien esperamos que los billetes de dólar no sean del mismo tamaño.


La chica ideal debe parecerse mucho a estas jugadoras de *Counter-Strike*.


Lo del ratón está muy bien, pero donde se ponga un buen volante...

"Akiles" y el catalán Jordi Orteu "SombrA", amigos y ex compañeros del clan Alliance, cuentan con este tipo de ayuda. De hecho, Romero considera la competición profesional como "un hobby con el cual puedo conseguir unos ingresos extras que nunca vienen mal", mientras Jordi dice, no sin cierta tristeza, que la aceptación de los torneos de videojuegos como deporte en nuestro país aún está "muy verde, ya que no hay empresas que apuesten por ello".

Ambos combinan un trabajo a jornada completa con los entrenamientos que les permiten mantenerse en forma, así que no pueden dedicarle el mismo número de horas que los jugadores con espónsor. Por ejemplo, Romero se limita a entrenar antes de los grandes eventos "con otro de los jugadores con los que juego habitualmente para compartir tácticas y movimientos por el mapa". Jordi sigue un sistema parecido, si bien además practica "una hora al día, más o menos, antes o después de ir a trabajar".

Pese a este gran inconveniente, demostraron que están entre la elite. Y eso que no tuvieron buena suerte en los cruces. Orteu debió enfrentarse en primera ronda con el norteamericano Brian Flander, "destruct", considerado uno de los mejores jugadores de *Counter-Strike* y *Unreal Tournament* del mundo, que le dejó fuera del torneo. Una exclusión no exenta de polémica debido al sistema de eliminación directa impuesto en dicha ronda, que impedía que los mejores jugadores de la competición pudieran remontar un golpe de mala suerte accediendo a una ronda de reenganche.

Los representantes españoles demostraron estar entre la elite, y eso que no tuvieron suerte

Mejor le fueron las cosas a Romero, que acabó en un meritorio décimosegundo puesto tras derrotar a un contrincante tan complicado como el americano Sean Price, "daler". Cayó derrotado ante VoO y, en la ronda de reenganche, ante el sueco Alexander Ingarv, "Ztrider", que acabó quinto en la clasificación general.

Mamá, quiero ser jugador

Al menos de momento, el sueño de dedicarse de forma profesional a competir en torneos de videojuegos parece algo difícil en nuestro país. Uno de los principales problemas es la visión que tiene la sociedad de los jugadores. Como indica Jordi Orteu, el problema de España es que "hay que cambiarle a la gente el chip de que a quien le gustan los videojuegos es un 'friqui'". Quizá cuando esa imagen empiece a cambiar, también los potenciales espónsors comiencen a interesarse en ayudar económicamente a los competidores españoles.

Tomás García cree que es cuestión de que las empresas del país se den cuenta del interés publicitario que tienen competiciones como el CPL World Tour, algo que ya ha hecho El Corte Inglés, patrocinador del BCN Stop porque "han visto muy claro que éste es un mercado a explotar".

No obstante, poco a poco parece que las cosas van avanzando para el sector de las competiciones de videojuegos. Sin ir más lejos, Álvaro Romero afirma que tiene la sensación de que empieza a haber "mucho movimiento, aunque todavía no se ha dado el paso de otros países como Alemania o Corea, donde



Atención, pregunta: ¿alguien sabe cuál era el juego oficial de la competición?

ENTREVISTA CON STEPHAN LAMMERT, GANADOR DEL TORNEO DE PAINKILLER DEL BCN STOP

"SER PROFESIONAL NO TE DEJA DEMASIADO TIEMPO"



PC LIFE: ¿Cómo te has sentido al ganar al jugador que partía como favorito, VoO?
STEPHAN LAMMERT: Ha sido increíble, no me esperaba en absoluto un resultado tan positivo como el que he obtenido. Estoy que no me lo creo.

PCL: ¿Cuál ha sido tu método de entrenamiento?
S.L.: Jugar mucho, básicamente. Antes de venir he estado practicamente durante algo más de una semana con mis compañeros de equipo, SK Gaming, en los mapas que se iban a usar en la competición.

PCL: ¿Qué te ha parecido la organización de este BCN Stop?
S.L.: Genial. Me he sentido muy a gusto, no me puedo quejar de nada. De hecho, me da mucha pena tener que irme, porque he disfrutado mucho estos tres días. No he tenido tiempo para aburrirme.

PCL: ¿Actualmente te dedicas sólo a jugar de forma profesional?
S.L.: No exactamente. Ahora mismo no hago nada más que jugar, pero lo cierto es que todavía soy estudiante, aún tengo que ir a clase. Lo malo es que ser profesional no te deja demasiado tiempo y tengo que saltarme muchos exámenes por culpa de eventos como éste. Pero es que quiero dedicar todas mis fuerzas a los videojuegos.

PCL: ¿Así que en el futuro quieres ganarte la vida compitiendo como profesional?
S.L.: Depende de la evolución que vea en el mercado de las competiciones profesionales de videojuegos en Europa. Aun así, ahora mismo mi plan es dejar de jugar el año que viene y ponerme en serio con mis estudios. Más adelante, ya veremos si vuelvo a los campeonatos.

hay divisiones en empresas de tecnología que invierten en un clan o un jugador".

Y es que, dejando aparte el reconocimiento que puedan conseguir a nivel público, una de las principales claves para que los españoles pudieran competir al mismo ritmo que los jugadores consagrados del circuito sería conseguir patrocinadores estables. Como remarca Orteu, "si no tienes espónsor no puedes dedicar tanto tiempo a entrenar y, por lo tanto, no puedes obtener buenos resultados. Es el pez que se muerde la cola". A pesar de ello, también reconoce que "poco a poco se reciben pequeñas ayudas que tenemos que valorar".

Evolución condicionada

De todas maneras, los avances en la materia no sólo dependen de la aceptación de las competiciones de videojuegos como deporte por parte de la sociedad española, sino también de cómo evolucionen competiciones profesionales como la CPL.

Actualmente hay apenas una docena de jugadores que se dedican exclusivamente a jugar (la mayoría de ellos, como Fatal1ty, apoyándose en acuerdos de publicidad y *merchandising* al más puro estilo NBA), cerca de un centenar puede permitirse no trabajar demasiado duro gracias a los ingresos que obtiene en los campeonatos... pero la gran mayoría de competidores viajan y entrenan, más que por los ocasionales premios que se llevan, por su amor a los videojuegos.

Tomás García cree que este tipo de competiciones tendrá un desarrollo parecido al que ha tenido la disciplina del *skateboard* en los Estados Unidos, que "hace unos años parecía algo marginal y de gamberros, y hoy en día hay competiciones mundiales que lo han convertido en un deporte de masas que mueve dinero, que tiene detrás empresas patrocinadores y todos los apoyos económicos que se te ocurran".

De momento, iniciativas como el CPL World Tour están ayudando a otorgarle a los jugadores profesionales de todo el mundo el mérito que se merecen. Este BCN Stop ha sido un magnífico primer paso para darle el reconocimiento merecido a los jugones españoles. Ahora sólo falta que las empresas de nuestro país quieran apoyarlos para que empecemos a ver a paisanos nuestros pisar con asiduidad los podios de las principales competiciones internacionales.



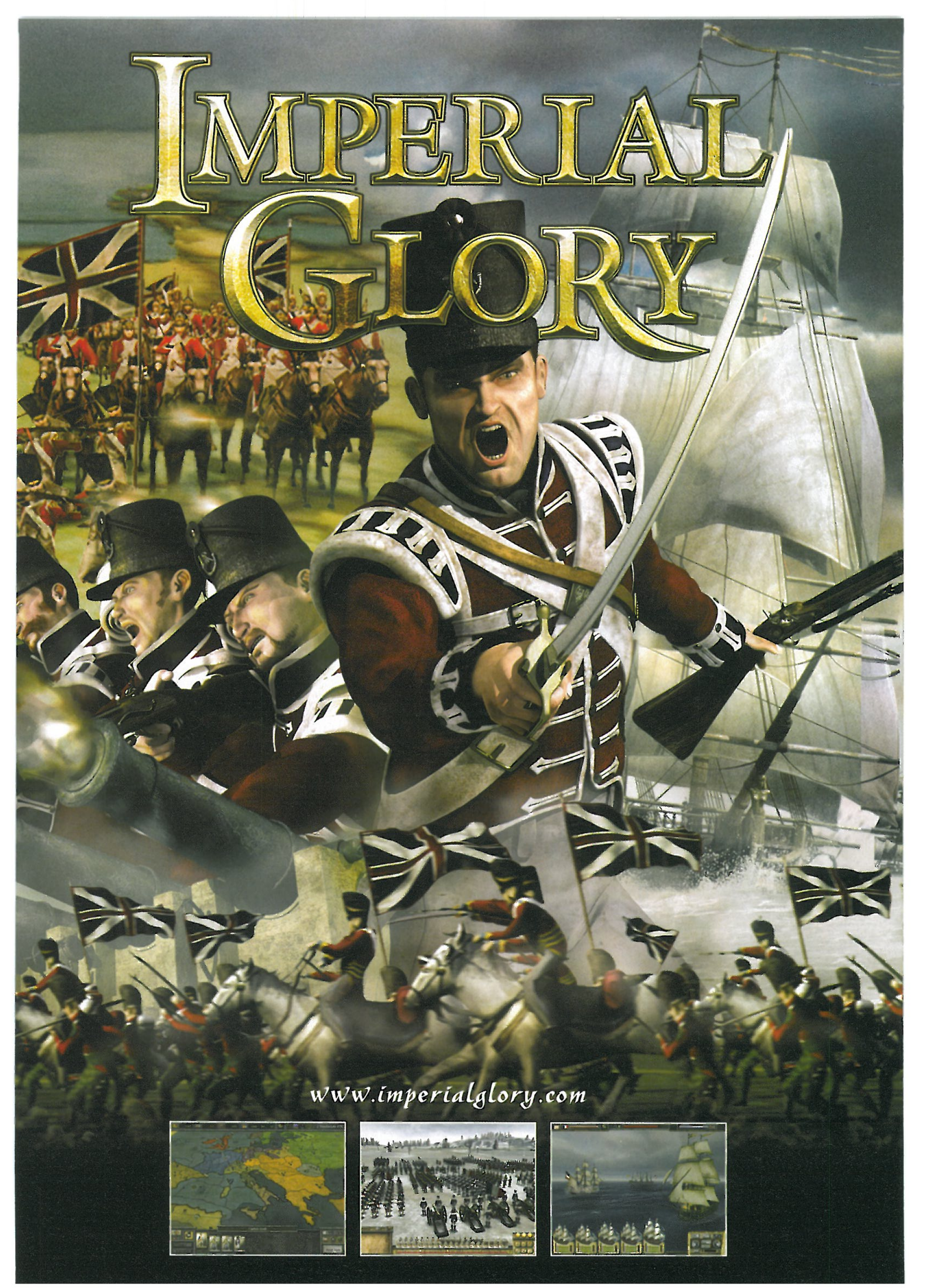
Quién iba a decirle a estos tranquilos ordenadores lo que iban a tener que currar.



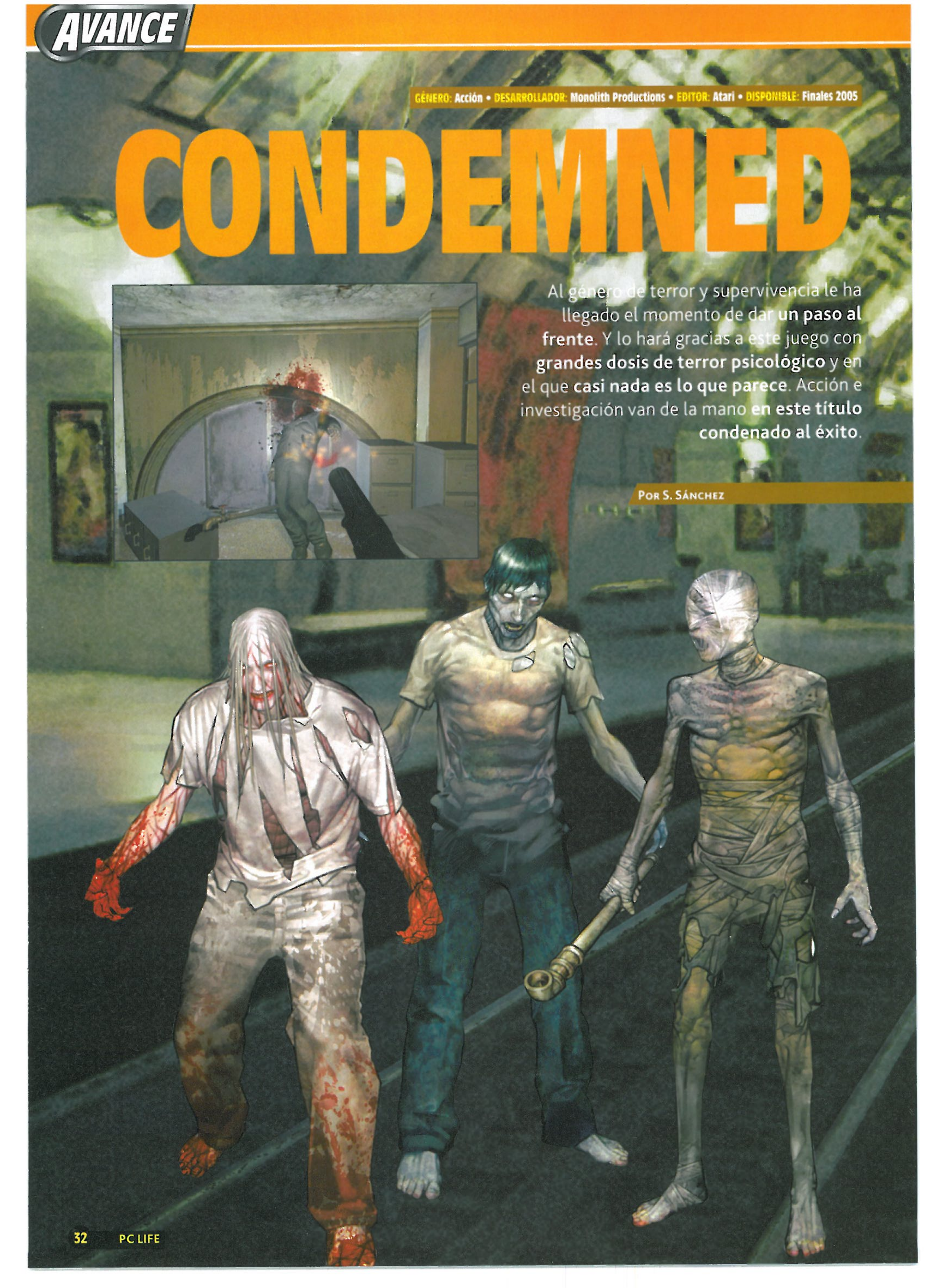
¿*Gran Turismo 4* en pleno CPL World Tour? ¿Acaso saldrá para PC?


Ante ustedes SombrA y Akiles, los mejores jugadores de nuestro país.


No están viendo una película, sino una de las partidas del campeonato.



IMPERIAL GLORY
www.imperialglory.com



GÉNERO: Acción • DESARROLLADOR: Monolith Productions • EDITOR: Atari • DISPONIBLE: Finales 2005

CONDEMNED

Al género de terror y supervivencia le ha llegado el momento de dar **un paso al frente**. Y lo hará gracias a este juego con **grandes dosis de terror psicológico** y en el que **casi nada es lo que parece**. Acción e investigación van de la mano **en este título condenado al éxito**.

POR S. SÁNCHEZ



Con los juegos de terror me sucede exactamente igual que con las películas. Nunca me ha gustado el recurso fácil del susto cuando menos te lo esperas, propio del cine estadounidense, sino que siempre me he sentido atraído por un tipo de terror más psicológico, en la línea del cine japonés de los últimos años.

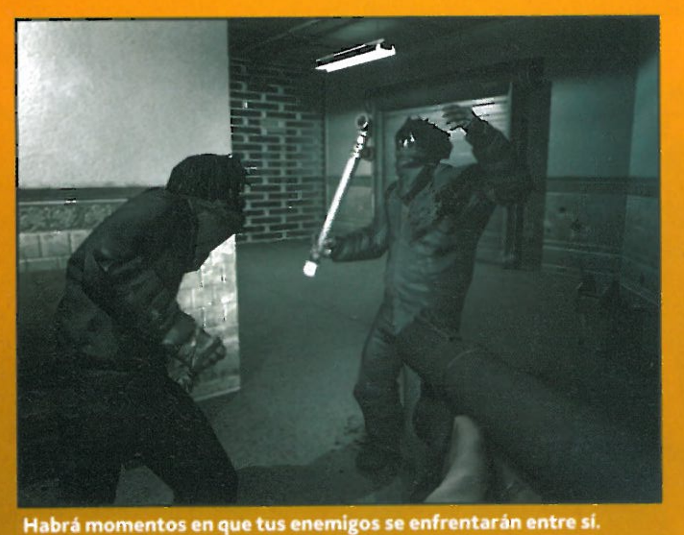
Para gustos los colores, pero creo que no soy el único que piensa así. Parece que las últimas tendencias del terror van en este sentido si nos fijamos en la proliferación de películas del tipo *The Ring* o *The Eye*. Cada vez más el público reclama sentir miedo y no sólo asustarse. Para conseguirlo, los esfuerzos de los creadores se centran en crear una atmósfera que sea capaz de transmitir inquietud y tensión al espectador o, en este caso, al jugador.

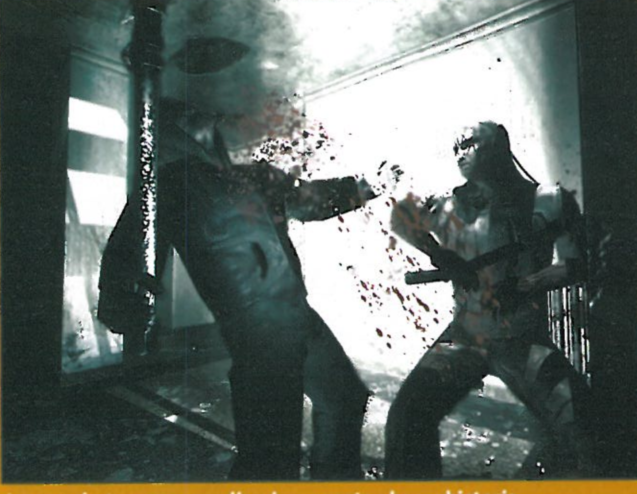
Los padres de él

Condemned pretende convertirse en la respuesta a esta nueva demanda. Si bien puede calificarse como un juego de terror y supervivencia, cuyos referentes a todos nos vienen a la cabeza, su objetivo es ir más allá.

Los responsables de este ambicioso proyecto son parte del equipo de Monolith Productions, la compañía responsable de títulos como *Shogo* y las dos entregas de *No One Lives Forever*. Su solvencia les permite tener tres proyectos de primer nivel entre manos de forma simultánea, ya que a *Condemned* hay que sumar *F.E.A.R.* y otro título del que todavía no pueden dar detalles.

La verdad es que la versión de *Condemned* que pudimos probar es una de las más prometedoras a las que jamás


Habrá momentos en que tus enemigos se enfrentarán entre sí.


Los combates a porrazo limpio prometen hacer historia.

hemos tenido acceso si tenemos en cuenta que todavía faltan unos cuantos meses para su lanzamiento. Y eso que, pese a ser uno de los primeros títulos en desarrollo para las consolas de próxima generación, su nivel gráfico aún no impresiona demasiado. Quizás en ello influya un detalle que reconoció Frank Rooke, diseñador jefe del juego: "En realidad, la tecnología que estamos utilizando en *Condemned* resulta novedosa para los jugadores de consolas, pero no hay nada que hasta ahora no pudiéramos hacer para PC".

Tras pasar unas horas con *Condemned*, podemos avanzar que será un juego lleno de sorpresas. Monolith nos dejó claro que lo que sucederá durante las hipotéticas 24 horas en las que se desarrolla la acción nada tiene que ver con fenómenos paranormales. Además, lo que pueden parecer zombies no son más que personas desequilibradas hasta el punto de haber alterado su aspecto físico en algo horrendo.

Empieza la aventura

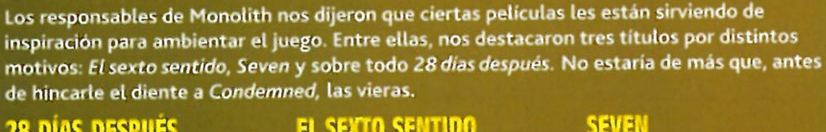
El protagonista será Ethan Thomas, un agente del FBI especializado en asesinos en serie. Su estrecha relación con uno de los culpables de sus últimos casos ha provocado que esté temporalmente apartado del servicio activo. Pero Ethan es el típico tipo al que no le gusta dejar un caso sin resolver, especialmente si se convierte en algo personal. Así que tu objetivo en el juego será investigar a una serie de asesinos y quién sabe si dar con tu mayor rival para arrestarlo y aclarar las cosas ante la justicia.


Algunas de las pruebas sólo serán visibles utilizando ciertas herramientas.

Para ello Ethan no estará solo, ya que contará con la ayuda de un enlace en el FBI, una mujer llamada Rosa que analizará las pruebas que vayas recogiendo. Y aquí es donde aparecen los otros compañeros de viaje de Ethan, sus herramientas. En concreto contarás con un cañón de luz ultravioleta, un analizador de partículas de aire y una agenda electrónica que hace de scanner y cámara a la vez.

De forma automática, el juego te avisará cuando estés cerca de una pista potencial, y aunque no sea obligatorio recopilarlas todas, la mayoría te orientarán sobre los pasos a seguir. ¿Te recuerda a *CSI*? No es de extrañar, ya que Rooke nos confesó que ha sido una de las fuentes de inspiración del juego: "Habrá determinados momentos en que Ethan incluso será capaz de reconstruir los


La ambientación de *Condemned* será un recital de luces y sombras.



DE MIEDO

Los responsables de Monolith nos dijeron que ciertas películas les están sirviendo de inspiración para ambientar el juego. Entre ellas, nos destacaron tres títulos por distintos motivos: *El sexto sentido*, *Seven* y sobre todo *28 días después*. No estaría de más que, antes de hincarle el diente a *Condemned*, las vieras.

28 DÍAS DESPUÉS

Año: 2002
Nacionalidad: Holanda-Reino Unido-Estados Unidos
Estreno: 18-07-2003
Género: Terror
Duración: 112 m



EL SEXTO SENTIDO

Año: 1999
Nacionalidad: Estados Unidos
Estreno: 14-01-2000
Género: Thriller
Duración: 107 m



SEVEN

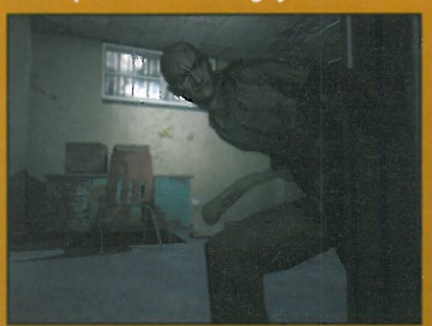
Año: 1995
Nacionalidad: Estados Unidos
Estreno: 22-09-1995
Género: Thriller
Duración: 127 m




Esta PDA es un ejemplo de lo que deberíamos considerar un gadget multitarea.


Ante ciertos enemigos, tu percepción del entorno cambiará.


Habrá pocas armas de fuego y deberás racionar las balas que tengas.


Deberás prestar atención especial a los ruidos que produzcas.

El juego no va a escatimar la sangre. Ve preparando un paño para limpiar la pantalla.

hechos en su mente, como sucede en la popular serie de televisión".

Lidiando con locos

Pero *Condemned* no incluirá sólo investigación. Ante todo será un juego de acción, pero una acción peculiar. A la tensión continuada que logra provocarte su gran ambientación hay que sumar los constantes enfrentamientos con enemigos presos de la locura. Las armas de fuego y su munición escasearán, con lo que serán frecuentes los combates cuerpo a cuerpo. Para afrontarlos, podrás recurrir a multitud de elementos del escenario y utilizarlos como armas contundentes.

Las peleas van a ser algo increíble. Aunque todo se reduce a darse golpes con barras o elementos similares, el resultado es verdaderamente espectacular. Puedo asegurar que, cada vez que uno de los dos contendientes impactaba en el otro, a todos los que asistimos a la presentación se nos ponían los pelos de punta por el realismo de los golpes y los estremecedores efectos de sonido.

Pese a que la versión de *Condemned* que probamos todavía es muy temprana, pudimos vislumbrar algunos detalles interesantes sobre los comportamientos básicos de los enemigos. En este sentido, la inteligencia artificial promete. Por ejemplo, nos sorprendió ver que, cuando los enemigos se encontraban con el protagonista, éstos eran capaces de evaluar la situación. En este sentido, es probable que, según el arma que lleves, decidan ir a buscar algo mejor con lo que golpearte y tener así ventaja en el enfrentamiento. Además, en ocasiones se coordinarán para complicarte la vida. Como curiosidad, también podemos avanzarte que no faltarán momentos de caos y que incluso pueden llegar a golpearse entre ellos debido a su estado mental.

Las armas de fuego y su munición escasearán, por lo que predominarán los combates cuerpo a cuerpo

Pero lo más espectacular de *Condemned* es que realmente logra mantenerte en tensión. Vas a pasar miedo, mucho miedo. Casi todo contribuirá a ello, incluido el ir y venir de los personajes. Por ejemplo, en un par de ocasiones pudimos ver una sombra pasar a toda prisa tras una puerta entornada, con lo cual sabíamos que íbamos a encontrar a alguien, pero desconocíamos quién era y en qué punto aparecería. Ése es el tipo de terror psicológico que promete *Condemned.*

Lo esencial

A SEGUIR... La estupenda ambientación del juego promete ser uno de sus puntos fuertes. Además, las estremecedoras peleas cuerpo a cuerpo te mantendrán con el corazón en un puño.

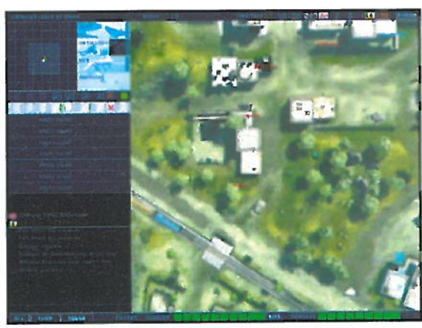
A MEJORAR... Los gráficos deben evolucionar. También se ha de pulir la forma en que se articulan las fases de investigación y las de acción.

GÉNERO: Acción • DESARROLLADOR: Digital Illusions • EDITOR: Electronic Arts • DISPONIBLE: Junio

BATTLEFIELD 2

Battlefield **recarga motores en pleno siglo XXI, dejando atrás la Segunda Guerra Mundial y las selvas vietnamitas. Ahora se interna en el escabroso mundo de los conflictos con sabor a CNN y retransmisión en directo. ¿Cambio de escenario y algo más? ¿Otro vástago que viene a vivir de las rentas de su padre?**

POR M. GONZÁLEZ



Cuando accedas a la pantalla estratégica del comandante, escóndete.



¿Tanques contra aviones? Sólo el poder de Ratzinger Z podrá salvarte.

El título original de Digital Illusions aterrizó hace ya tres años en el universo de los compatibles. La posibilidad de conducir varios vehículos por tierra, mar y aire, de elegir una especialidad como soldado, su recreación a medio camino entre la acción directa y la táctica y las batallas masivas de hasta 64 jugadores convirtieron *Battlefield 1942* en un referente del juego en Internet. Tras su paso por Vietnam y multitud de expansiones e hijos ilegítimos, llega una nueva entrega dispuesta a revalidar el título de rey de la guerra multijugador.

ORIGINALIDAD AL PODER

No esperes grandes sorpresas, ya que las armas con las que intentará seducirte este *Battlefield 2* serán las de siempre. Tras probar una versión provisional del juego contra una horda de periodistas guiris, podemos decir que no debes esperar una revolución, ya que se ha optado por mantener todo lo que funcionaba. Para entendernos, no faltan novedades, pero la sensación de seguir jugando al viejo *Battlefield* con gráficos más actuales y tanques más relucientes será inevitable.

El primer cambio entrará por los ojos, y es el nuevo trasfondo elegido. El eje y los aliados serán sustituidos por enemigos irrecon-

Volar es un placer, pero descargar el misil sobre un caza despistado no tiene precio.

ciliables de nuestro turbio presente (lo que podrá herir los sentimientos de más de un susceptible). Así, pilotarás un F-15 Strike Eagle para mayor gloria del tío Sam, arrasarás el terreno en un T-90 persiguiendo infieles en nombré de Alá o bien podrás conducir un Nanjing (jeep chino poco famoso pero matón) repartiendo amor y felicidad comunista por el mundo. Habrá quien eche de menos el tenue romanticismo de la Segunda Guerra Mundial, pero es lo que hay.



Los escenarios de *Battlefield 2* pueden recordarte a algunos vistos en televisión.



A vista de pájaro la situación de tus compañeros no parece tan mala como es.

¡Señor, sí, señor!

¿Más novedades? Tras exprimir sus sesos cual esponjas, en Digital Illusions dieron con la forma de añadir algo sin quitar nada, la mejor medicina para el continuismo. ¿Cómo? Implementando un sistema de jerarquías de mando.

A la cabeza de dicha jerarquía estará el comandante, uno por equipo. Su principal función será señalar con el dedo y dejar que otros se maten por él. Gracias a un mapa que al desplegarse no te dejará ver lo que ocurre a tu alrededor, podrás dar órdenes a tus hombres, señalar objetivos para la artillería, hacer barridos de movimiento desde un satélite e incluso desplegar municiones y salud vía paracaídas para reforzar tus líneas. Todo un héroe de la retaguardia.

Descendiendo por la cadena de mando, encontrarás al líder de escuadrón. Un soldado tan bueno o tan malo como cualquier otro, pero que contará con una habilidad extra, la de ser el punto de reaparición para los hombres de su escuadra.

La tercera y última posición del escalafón la ocupará, como no podía ser de otra forma, el soldado raso de toda la vida, cuyas habilidades extra se reducen a intentar sobrevivir a su comandante, lo que a veces no será poco.

Una de las flamantes novedades que aportará *Battlefield 2* será la existencia de una clasificación on line en la que empezarás como recluta incapaz e irás ascendiendo hacia una mayor graduación. Las ventajas de ascender en dicha clasificación: una mayor preferencia a la hora de optar a comandante o líder de escuadrón, desbloquear nuevas armas y... presumir, por qué no decirlo. Un gracioso detalle del ranking será la posibilidad de recibir condecoraciones según tu





Los lobos solitarios no llegan muy lejos. *Battlefield 2* premiará el juego en equipo.

¡MAMÁ, QUIERO SER UN TOP GUN!

De acuerdo, la guerra es mala. ¿Pero a quién no se le ponen los pelos de punta al ver volar un F-14? En *Battlefield 2* podrás ver y pilotar los cazas más rápidos a la conquista del cielo, igualito que en *Top Gun*.

F-15 STRIKE EAGLE

Su doble turbina llama inmediatamente la atención y lo hace fácilmente reconocible. Un caza diseñado para la superioridad aérea pero que también puede hacer de las suyas en ataques a tierra.



MIG-29 FULCRUM

El hermano malo del F-15, pero malo sólo en maldad, ya que sus prestaciones son las mismas en cuanto a maniobrabilidad y poder destructivo. Cometió el error de nacer al otro lado del telón de acero.



J-10 JIANG

De acuerdo, es más feo que el parto de Mick Jagger, pero también es rápido y maniobrable. Además, lo montaron los chinos ellos solitos sin ayuda de nadie; bueno, con un empujoncito de Israel.



comportamiento en combate: medallas de buena conducta, al valor, al sacrificio, al buen piloto de helicópteros y baratijas metálicas varias.

No sólo de opciones fútiles viven las segundas partes. La balística ha sido mejorada, y ahora ya nos serás invulnerable si te escondes detrás de una caja gracias al diferente grado de penetración de los proyectiles. Los entornos tampoco serán indestructibles y podrán caer en pedazos bajo el fuego de artillería.

Otra novedad de peso es que los mapas se adaptarán al número de usuarios expandiendo o limitando la zona de juego, de forma que los servidores medio llenos ya no constituirán un peregrinaje en el desierto. La capacidad de los servidores también ha sido mejorada para permitir que compartan escenario hasta cien soldados.

En el terreno profesional, se han añadido nuevas clases al elenco de oportunidades laborales de *Battlefield*: una unidad de soporte para infantería, que puede repartir munición entre sus compañeros y minas entre sus enemigos, y un soldado de operaciones especiales experto en aprovechar las sombras para ocultarse y demoliciones.

Si sientes pasión por las últimas novedades tecnológicas en el campo militar, éste va a ser tu juego. Más de treinta vehículos de última generación estarán a tu disposición para machacar al enemigo: jeeps, tanques, aviones a reacción, helicópteros, lanchas rápidas...

Los mapas se adaptarán al número de usuarios expandiendo o limitando la zona de juego

TÁCTICA GANADORA

Los vehículos y las clases de soldados no serán conceptos independientes. Por ejemplo, un médico a bordo de un jeep será todo un hospital ambulante y un ingeniero en un BMP regenerará lentamente la vida de su vehículo y la de aquellos que le rodeen. Un apunte táctico más que Digital Illusions ha decidido añadir al juego.

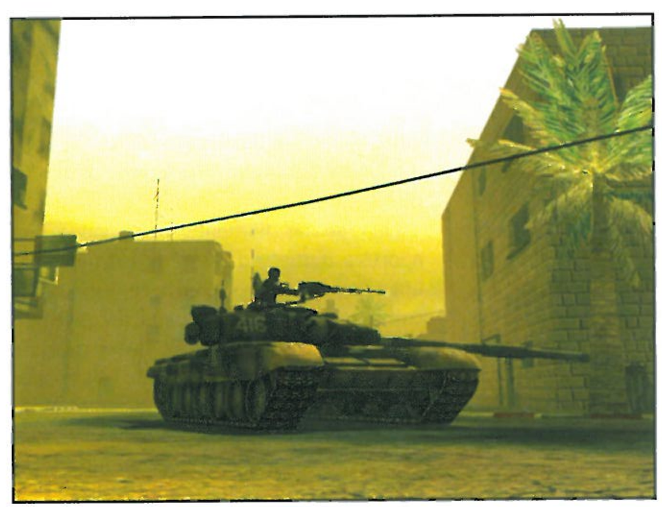
Gráficamente, y como era de esperar, el salto en esta segunda entrega será cualitativo. El motor del *Battlefield 1942* ha sido sustituido por un portentoso hermano mayor acompañado de un nuevo motor físico, como mandan los tiempos. A destacar los grandes horizontes, la iluminación dinámica y el detalle conseguido en soldados y vehículos.

Como puntos a pulir, un desastroso rendimiento que de momento hace sudar a la tarjeta gráfica más de lo necesario y el modo para un jugador, un punto negro de las anteriores entregas con muchos números para no ser corregido. Pese a ser un juego claramente orientado al multijugador, no estaría de más un modo campaña con una mínima historia y unos bots capaces de cogernos desprevenidos.

LO ESENCIAL

A SEGUIR... Las multitudinarias batallas on line con armamento y vehículos actuales. En este caso, la tecnología armamentística punta es uno de los ingredientes clave de este combinado de diversión en estado puro.

A MEJORAR... El modo para un jugador, que sería un extra de lujo, sigue abandonado a su suerte. Además, el rendimiento debe optimizarse.



Nada más divertido que arrasar el escenario subido en un tanque.



El peor enemigo de un caza es otro caza con alguien más listo dentro.

gameloft sports

2005 REAL FOOTBALL

¡DEMUESTRA LO QUE VALES EN EL CAMPO!
¡ESCOGE TU TÁCTICA, CONSIGUE EL APOYO DE TU AFICIÓN, REGATEA, CHUTA Y MARCA GOL!

DESCÁRGATE
¡LOS MEJORES JUEGOS EN TU MÓVIL!

LO ÚLTIMO



¡EL MEJOR JUEGO DE PREGUNTAS DE FÚTBOL!

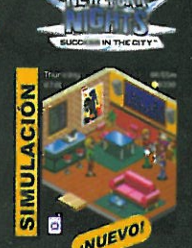
DEPORTES



CARRERAS



SIMULACIÓN



AVENTURA





ACCIÓN





ARCADE



ROL



¡PREMIO AL MEJOR JUEGO MÓVIL DEL 2004 POR HOBBY CONSOLAS!

PUZZLE



¡Sólo 3,12€! IVA incl.



También disponible en Xbox, Playstation 2, Game Cube y PC
www.splintercell.com

Para descargar un juego envía un SMS al 5525* con el texto JUEGO PC65 y sigue las instrucciones. Ej. JUEGO PC65 al 5525.
Accederás a nuestro catálogo WAP y podrás elegir y descargar tu juego. El juego será memorizado en tu teléfono y podrás jugar tantas veces como quieras.
O llama al 806 556 555** y sigue las instrucciones.
Atención: tu teléfono tiene que estar configurado para wap.

Si eres de MoviStar descárgatelo en MoviStar emoción/videojuegos/portales juegos/gameloft
Móviles i-mode: MoviStar emoción/videojuegos/Gameloft

(2) LISTA DE MÓVILES COMPATIBLES
Alcatel One Touch 556, 565, 756, / LG C1100, C1200, C2200, F2100, L3100, Motorola C380, C385, C650, C651, E398, E550, T720, V3, V180, V220, V300, V500, V525, V550, V600, V620, V635, V980 / Nokia 2650, 3100, 3120, 3200, 3220, 3300, 3410, 3510i, 3600, 3620, 3650, 3660, 5100, 5140, 6100, 6220, 6230, 6260, 6600, 6610, 6630, 6670, 6800, 6820, 7200, 7210, 7250, 7260, 7610, 7650, N-Gage, N-Gage QD / Panasonic X60 / Sagem My C5-2, My V55, My V65, My V75, My X5-2, MyX4, My X7 / Samsung D500, E310, E330, E630, E700, E800, E810, E820, X450, X460 / Sharp GX-10, GX-15, GX-20, GX-25, GX-30, Siemens A65, C55, C60, C65, CT65, CV65, CX65, CXT65, CXV65, M50, M55, M65, MC60, MT65, S65, SK65, SL55, SL65, S55, SX1 / Sony Ericsson F500i, K500, K508i, K700, S700, T610, T630, V800, Z500, Z600, Z1010. i-mode: Mitsubishi 341i; 342i; 430i; Nec 341i; 342i; Sagem SG341i; TSM30; TSM7 Games in the catalogue are not always available for all of the above-mentioned phones.

Más juegos de calidad en **gameloft**
www.gameloft.com

GÉNERO: Rol/Acción • DESARROLLADOR: Gas Powered Games • EDITOR: Microsoft • DISPONIBLE: Septiembre

DUNGEON SIEGE II

Avisa en casa y en el trabajo, **suena el cuerno de la guerra.** El rol vuelve a disfrazarse de arcade en **la segunda parte** del juego que más ha hecho peligrar el reinado de *Diablo II*. ***Dungeon Siege*** **vuelve, y con él sus hordas de enemigos** y sus decenas de mazmorras.

POR J. J. CID

Han pasado casi tres años desde el lanzamiento del primer *Dungeon Siege*. Para Gas Powered Games, empresa fundada por el conocido Chris Taylor, fue el primer lanzamiento y también el primer éxito, con cerca de un millón de unidades vendidas en todo el mundo.

Pero, con todo, el juego estaba demasiado verde.

El diseño de la acción dejaba bastante que desear, la evolución de los personajes era más bien pobre y la historia presentaba más agujeros que el jardín de Tiger Woods. Por no hablar de su desarrollo, tan variado como una carrera en tiovivo. Eso sí, el envoltorio era de los que marcan época: su motor gráfico se adelantó a su época. Incluso a día de hoy destaca por su aspecto.

EVOLUCIÓN SIN REVOLUCIÓN

Al embarcarse en el desarrollo de esta segunda parte, una de las principales preocupaciones de Taylor fue mejorar muchos aspectos del original. Según asegura el propio Taylor, han sido los propios usuarios del primer *Dungeon Siege* los que les han señalado los puntos flacos de la opera prima de Gas Powered Games e incluso han sido ellos mismos los que les han sugerido algunas líneas a seguir. La consigna del desarrollo de esta segunda parte ha sido mantener los aciertos del juego original y combinarlos con lo bueno que incluían otros juegos del género.

Así, *Dungeon Siege II* promete fidelidad a su primera parte. Aunque, se apuesta por seguir la mecánica de títulos como *Diablo II* o *Sacred*, es decir, acción desenfrenada con ligeros toques de rol. A diferencia de éstos, en esta secuela podrás controlar a un grupo de personajes sobre los que tendrás un control total en su manejo y evolución. Al protagonista principal que crees al comienzo del juego se le irán uniendo diferentes personajes que le ofrecerán sus servicios a lo largo de la aventura.



Los puentes y zonas estrechas obligarán al uno contra uno.



Las escenas no interactivas se han realizado con el motor gráfico del juego.


¿Quien ha dicho que el tamaño no importa?


Algunas vistas quitan las ganas de pelearse.


En ocasiones, decir lo correcto te ahorrará unos cuantos espadazos.

En Gas Powered Games pretenden hacer evolucionar este subgénero del rol y acercarlo un poco a títulos como *Baldur's Gate* y similares. Esta segunda parte promete que existirá muchísimo más trasfondo argumental y que la interacción con los personajes secundarios será mucho más decisiva. Las misiones dejarán de ser tan lineales como en la primera parte y no faltarán objetivos secundarios ajenos a la trama principal.

Manual de combate

El combate fue uno de los aspectos que más llamaron la atención del primer *Dungeon Siege*. En la primera parte, la acción era semiautomática y, con sólo señalar el objetivo, tu héroe atacaba tantas veces como fuesen necesarias para hacerlo puré. Los demás integrantes del grupo actuaban de igual manera, siguiendo unas órdenes de grupo generales. Así, el combate dejaba de ser una ensalada de clics de ratón para convertirse en un videoclip que reclamaba tu presencia de tarde en tarde.

Lo cierto es que este sistema no hizo felices a gran parte de los jugadores acostumbrados a batallas más participativas, por lo que ha sido uno de los aspectos rediseñados en la secuela. Ahora debes ordenar cada acción del personaje que manejes. Tan sólo se han mantenido los automatismos en la ejecución de algunos hechizos, que debes seleccionar de antemano.

Como ya sucediese hace tres años, lo que más nos ha llamado la atención es su el motor gráfico

El resto del grupo se comportará siguiendo unas sencillas consignas generales, como proteger al personaje principal o atacar a todo lo que se mueva y tenga cara de malo. Incluso podrás optar por la bien bautizada orden "espejo". Gracias a ella, los personajes del grupo que selecciones imitarán lo que haga el protagonista principal.

Salvo sabotajes de última hora en la versión definitiva, los cambios en el control serán positivos. Para los sedientos de espada, el combate se vuelve mucho más dinámico, aunque sea a costa del sufrido botón derecho del ratón.

La evolución de los personajes también ha sido uno de los aspectos que más se han retocado con respecto a la primera parte. De hecho, es el apartado del que Chris Taylor se siente más orgulloso. Cada personaje tendrá un árbol de habilidades a desarrollar que ofrecerá grandes


El subsuelo de Aranna será un laberinto bastante claustrofóbico.


Con el zoom al máximo, podrás fardar de equipo.

DESEOS PARA EL MULTIJUGADOR

Blizzard dio con la fórmula. Muchos han sido los que han querido reinventar el género y a casi todos les ha fallado el apartado multijugador. ¿Por qué? ¿Qué necesita *Dungeon Siege* para que esto no ocurra? Aquí van nuestras propuestas.

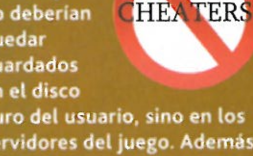
FÁCIL ACCESO

El sistema de conexión a las partidas debe estar integrado en el mismo juego. Jugar en Internet debe ser tan fácil y accesible como comenzar una partida en solitario.



SIN TRAMPOSOS

Para evitar trampas, los personajes no deberían quedar guardados en el disco duro del usuario, sino en los servidores del juego. Además, éstos deberían ser realmente seguros. De lo contrario, la injusticia campará a sus anchas.



CATÁLOGO CASI INFINITO

Nada incita más a seguir jugando como el afán de coleccionismo y el deseo de mejorar el personaje. Esto se consigue con un catálogo de objetos bien diseñado y realmente extenso.

PERSONALIZACIÓN EXTREMA

A nadie le gusta que le copien el traje en una fiesta de disfraces. Pues aquí ocurre lo mismo. El juego debe ofrecer la suficiente variedad para que cada jugador se sienta único.

posibilidades de personalización. El objetivo es que esta evolución determine su comportamiento en la batalla. Además, las opciones de personalización permitirán decenas de combinaciones posibles en tu grupo.

Unos de los personajes que más gustaron del primer *Dungeon Siege*, las mascotas o mulas de carga, siguen estando presentes como miembros de tu grupo. Estos animales podrán usarse como grandes depositarios de tu inventario sobrante, al cual podrás acceder en todo momento. Además, según afirma Taylor, este concepto de mascota ha evolucionado también y se han añadido nuevas criaturas que pueden unirse a tu grupo. Suena interesante, sobre todo si añaden funcionalidad real (como las mulas) y no se quedan en simples adornos navideños.

MOTOR TRUCADO

Como ya sucediese hace tres años, lo que más nos ha llamado la atención ha sido el motor gráfico. Hemos probado una versión recortada con muy pocos escenarios y lo que hemos visto realmente nos ha sorprendido. Es difícil imaginarse un juego con vista isométrica que presente mejor aspecto que éste y que, además, no exija un súper equipo. En cualquier ordenador de gama media el juego se moverá fluido sin renunciar a sus sutilezas gráficas. Lo consiguieron en la primera parte y todo parece indicar que lo han vuelto a lograr ahora.

La cámara sigue siendo libre, imponiéndote limitaciones de unos 30º en el ángulo vertical, con lo que se conserva en todo momento la vista isométrica. Por su parte, la potencia del zoom hará posible que lo manejes como un juego con vista en tercera persona o como uno de estrategia con la cámara mucho más lejana.

La interfaz del juego también ha sido revisada. Todo será ahora mucho más accesible y fácil de usar. La pantalla del personaje es realmente funcional y en poco espacio podrás gestionar inventario, desarrollo de las habilidades, conjuros mágicos, etc.

En poco tiempo sabremos lo que realmente nos depara este nuevo juego de rol. Sí, lo sé, suena raro calificar a este tipo de juegos como rol. Pero si un viejo rolero recalcitrante como yo es capaz de pasárselo "teta" dando mazazos a diestro y siniestro, queda claro que lo de menos es el género al que digan que pertenece.

Un halo de color rojo evitará confusiones a la hora de elegir objetivo.

LO ESENCIAL

A SEGUIR... Más elementos de rol y una evolución de los personajes mejorada con respecto a la primera parte. El motor gráfico es espectacular y tendrás juego para rato con su modo multijugador.

A MEJORAR... Una IA poco inteligente a la hora de dar mamporros. Además, un sistema de guardado que puede resultar controvertido.



La evolución de los personajes será totalmente personalizable.



Cada vez son más los enemigos y nunca van solos.

FONDOS ENVÍA WAP31 + UN ESPACIO Y EL CODIGO DE TU IMAGEN AL 7808

ej: WAP31 37030 (imagen Shin Chan) al 7808

Muchos mas contenidos en nuestra pagina web

TOP

35492 36215 35502 36170 36648 38879 37030 35540 41490 41922 44019 38878 39728

TENER SEXO CONMIGO MATA... DE PLACER

NOVEDADES

42740 42741 42742
42743 42744 42745
42746 42747 42748
42749 42750 42751

35365 37177 36497 36523 35937 39095 39252 39923 36000 35536 35427 35485

I LOVE YOU

36518 36525 36636 37607 37668 36927 36155 35209 39922 42206 42119

I LOVE YOU

...Y MUCHOS MÁS

35497 41545 35438 41038 41920 39727 36455 35468 35989 36335 36036

龍

41699 35819 36634 36613 36303 45009 36524 36472 36264 36283 39024 39000

Mi corazon arde por ti

SONIBROMAS

ENVÍA TONOS68 + UN ESPACIO Y EL CODIGO DEL SONIDO AL 7494

TOP SONIBROMAS

77258 Coge el puto telefono cabron!
77281 Cogelo que es tu camello
77287 Coge el telefono que esta sonando
77437 Cogelo de una puta vez
aznar Aznar
77007 Orgasmo
77143 Descuelga cobarde
77148 Te llama la guardia civil
77257 Manolo cabeza webo
77048 Sirena de policia
77058 Pedo
77121 Es tu jefe no lo cojas
77123 Que alguien me coja!
77450 Coge el telefonoooo
77451 Soy yo el movil
torrente Torrente
77386 Que poderio tengo en el coño
77441 Es tu jefe para tocarte los huevos
77446 Son tus amigos pa joderte
77453 Coge el telefono que me da la risa
77247 Un poquito de por favor
77339 Tienes un mensaje nuevoooooooo
77176 Españoles Franco ha muerto
77251 Mensajeeeeeeeeeeeee

77435 Osea te cojo el telefono
77178 Cuñaaaaao
77002 Grito de Tarzan
77594 Avanti
77018 Teléfono antiguo
77419 Por dios trata de cogerlo
77147 A tomar una copita
77045 Harley Davidson
77481 Coge ya el móvil!

SONIBROMAS

boris Boris
77166 Doctor Maligno
risa Carcajada
pocholo Pocholo
77196 Tienes un mensaje nuevo
risita Cuñaaaaao
77325 Nos hacemos unas pajitas
77650 Cerco policial
77256 Uuu que es eto?
77253 Soy el puto movil
77116 R2D2
77254 Si sueno pues me coges...
papuchi Papuchi
77188 Arranca llevo manos libres!
77301 Cogelo que te voy a dar dos yoyas
77484 Estan llamando a nuestro móvil

77194 Aqui llega torrente
77636 Es increible que te suene el móvil
77472 Que soy el telefono cogerme!
77222 Pedos y eruptos
77407 Descuelga el telefono cuñaaaoooo
77639 Ir para nada es tonteria..
77637 Me esta poniendo el vibrador
77334 Grito de Tarzan
77420 Trata de arrancarlo Carlos
77128 Vaa tia vaa
77452 Po favó coge el telefono
77421 Arrás aprieta tecla 1 arrás
77479 Risa bebe
77252 Septimo de caballeria
77299 Cogelo Jesus que es tu cuñaaao
77595 Coge el telefono!
77122 Hola, hay alguien?
77269 Chinita ven aqui
77158 Darth Vader
77177 Se me escucha o no?

SONIDOS REALES

77259 Esta sonando mi telefono
77223 Formula 1
77119 Bebe gracioso
77005 Sonido THX
77000 20th Century Fox
77117 Musica del No-do

77105 Toque militar
77224 El bueno, el malo y el feo
77083 Burro
77217 Gatito
77115 Estoy a punto de correrme!
77068 Chimpance excitado
77064 Caballo relinchando
77038 Pistola 9 mm
77114 Vacas
77151 Imitando sonido movil
77047 Sirena de barco
77052 Erupto bruto
77091 Risa de Thriller
77098 Perro gruñiendo y ladrando
cristal Cristal que se rompe
77074 Gallo cacareando
77006 Gemidos
77118 Tirando de la cadena del vater
77016 Codigo morse
77075 Gallo
77093 Lobo
77062 Buho
radio Tuning radio
77078 Gato maullando
77010 Gemidos 2
77036 Tormenta
77096 Leon rugiendo
77060 Risa tonta
77065 Caballo
77066 Cerdo

www.moviluniverso.com

LA MARCA QUE TE DA CALIDAD Y SERVICIO PARA TU MOVIL



POLIFONICOS ENVÍA TONOS68 + UN ESPACIO Y EL CODIGO DE TU TONO AL 7494

Mucho mas contenido en nuestras paginas web

Buscatonos: envia TONOS68 MAS UN ESPACIO Y UNA PALABRA PARA TU BUSQUEDA AL 7808

TOP

83705 Zelda
83737 Dragon Ball Z
84064 Darth Vader Marcha imperial
83739 Final Fantasy
84440 El señor de los anillos
83188 Real Madrid
80125 Mortal Kombat
82652 Fiesta Pagana
84937 Kill Bill - Silbido
84759 Gladiator
83750 Super Mario Brothers
83658 Star Wars
84067 El Exorcista
83731 metal Gear Solid 2
80025 The Simpsons
85075 DJ
85083 Aqui no hay quien viva
85103 Baila morena
85662 A toda mecha
85670 Eres un enfermo

NOVEDADES

85663 Yo estoy aqui
85634 Tragicomedia
85631 Miedo

85630 Olvidame tu
85264 Nadie me levanta la voz
85263 Pequeñita
85262 Son sueños
85261 Dentro de mi
85278 Shiver
85279 Candy Shop
85280 It´s like that
85281 Giving you up
85669 Tenemos que hablar
85660 Holiday
85661 Crafty
85664 Has aparecido tu
85665 Si tu quieres
85666 Somos de piedra
85270 Feeling good
85271 Estoy aqui
85272 Al olvido
85273 Daria mi vida
85274 No te merezco
85275 Un dia de tu vida
85276 No me van a hacer cambiar
85277 Switch
85259 Que soy yo para ti

CINE Y TV

84724 El bueno, el malo y el feo
83883 Fraggle Rock
80143 La Pantera rosa
80096 Pulp Fiction

80017 Mision imposible
80044 Rocky
84231 Bar coyote
84207 El Padrino
80108 Benny Hill
80498 El fantasma de la opera
83834 La abeja maya
80065 Friends
80048 El coche fantastico
84560 Curro Jimenez
80194 Dirty Dancing Time of Life
84892 Rasca y pica
85219 Volkswagen Golf
80074 El equipo A
80014 James Bond
80174 Expediente X
83648 La familia Munster
84940 Sexo en Nueva York
80131 Buffy Cazavampiros
84437 Shin Chan
80023 Austin Powers
84233 La historia interminible
84680 SWAT - Hombres de Harrelson
84697 CSI Las Vegas
83884 El principe de Bel air

VIDEOJUEGOS

83738 Metal Gear Solid
83708 Resident Evil
83700 Crash Bandicoot Warped

DISCO TECNO

80093 Equador
85172 The sound of San Francisco
85048 Enjoy the silence 2004
84226 Cafe del mar
80056 Insomnia
83814 Satisfaction
84680 Dragostea din tei
85037 Flashdance
84203 Dos gardenias
84973 Call on me
84605 Shin chan dance
85121 Bootsy bootsy boom
85137 Galvanize
84860 Fly on the wings of love
80153 I Will Survive

HIMNOS

82172 Barcelona
84094 Himno de riego
82124 Atletico De Madrid
82123 Athletic De Bilbao
84489 Els segadors
84494 La internacional
82190 Betis
84362 Champions League
84436 Centenario Real Madrid
83258 Sevilla F.C.
84490 Asturias patria querida
84932 Real Sociedad

ESPAÑOLAS

85069 Antes muerta que sencilla
85161 Perdoname
84997 Valio la pena
85158 Volverte a ver
82935 Noches de bohemia
85119 Buscate un hombre que te
84428 Asturias
85260 Brujeria
82247 Cannabis
84993 Precisamente ahora
84642 Angel malherido
85265 Esto es pá ti
84920 Pastillas de freno
84904 Hablando en plata
82364 Chiquilla
84919 Una foto en blanco y negro
82380 Dame Veneno
82886 Ni más, ni menos
85148 Quiero ser tu sueño
84791 La rueca
85252 Nunca volvera
83849 Molinos de viento
84216 La costa del silencio
85085 Por que no ser amigos?
85234 No me toques las palmas que me...
85033 Nada valgo sin tu amor
82284 Color Esperanza
84267 Buleria
85031 No soy un Bastritboy

MOVIL TEMAS ENVÍA TEMA45 + UN ESPACIO Y EL CODIGO DE TU TEMA AL 7494



2223 2607

Y muchos mas

2253 Miradas de chicas
2570 Delanteras femeninas
2182 Traseros muy sexys
2224 Labios sensuales

XMESSENGER

Tu messenger en tu móvil!!

ENVIA JAVA62 + UN ESPACIO + 2269 AL 7808

Llamanos!! Atencion al cliente Telf: 902 01 30 16 Horario de atencion al cliente de lunes a viernes de 10h. a 17h.

SI TIENES ALGUNA SUGERENCIA PARA NUESTRO PRÓXIMO NÚMERO>> ENVÍA PEDIDO + ESPACIO + UNA DESCRIPCIÓN DE LO QUE QUIERES AL 7494. *Precio sms 1,2 €/men.+iva Movistar. 1,2 €/men.+iva Amena y Vodafone *Precio max/min 806: 1,06 € r.f. 1,357 € r.m Apd. Correos 3119 - 41003 Sevilla Número de atencion al cliente 902 01 30 16 *Los datos obtenidos entrarán en la base de datos para el envio de publicidad. Para darse de baja llame al 902 01 36 33 Polifónicos, juegos y [illegible] necesitan varios mensajes para su descarga. Logos y tonos se descargan con un solo mensaje. Más información consultar en juego[illegible]mail.com Compruebe su configuracion GPRS y WAP con su operador de telefonia.



WORMS 4
Mayhem

¿Estás harto de los juegos de acción de toda la vida pero **quieres seguir dándole al gatillo**? Tenemos la solución, aunque **deberás mutarte en un vulgar gusano** y rodearte de ovejas, muñecas y fuegos artificiales. Prepárate para vivir **una guerra a ras de suelo**.

POR SIMKIN



Oye, ¿puedes mirar por este agujero? Es que se me ha metido algo dentro.

Corría el año 1995 cuando aparecieron en nuestras vidas unos gusanos con muy mala leche que amenazaban con quitarles el trono como animales de compañía virtual a los ya por entonces consagrados Lemmings. *Worms*, que así se llamaba (y se llama) el juego, consistía en formar un equipo con unos gusanos y machacar –literalmente– al enemigo con proyectiles a distancia. Se trataba de un sencillo juego de combate por turnos en 2D que consiguió enganchar a medio mundo.

Pues bien, diez años después y algún que otro batacazo comercial de por medio (las primeras incursiones en las 3D o en la estrategia en tiempo real no fueron precisamente un pelotazo), han hecho que Team 17 regrese a los orígenes de *Worms*, a esa filosofía que hizo de este juego un clásico, pero con una imagen muy renovada y acorde con la tecnología actual.

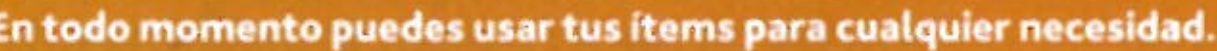
Gusanos configurables

Worms 4: Mayhem apuesta por la innovación, y prueba de ello es que permite una configuración total tanto de los equipos y


Ni el disfraz de cowboy sirve de nada contra una buena oveja bomba.



Utiliza todo tipo de ingenios tecnológicos para luchar... o salir huyendo.

En todo momento puedes usar tus ítems para cualquier necesidad.



¿Es un pájaro? ¿Es un avión? ¡Nooo! ¡Es un gusano suicida!

sus integrantes como de las propias armas y escenarios. Sin embargo, estas novedades no han cambiado ni un ápice el objetivo de la saga, que no es otro que el de divertir a los jugadores con la filosofía del picadillo: "Acabar con el enemigo cueste lo que cueste". Para conseguirlo, tendrás que sacar el mayor partido a cada uno de los turnos en los que te toque mover ficha. En cada uno de ellos sólo podrás desplazar uno de tus gusanos y atacar con una de las armas de tu arsenal, y todo con un tiempo máximo.

En esta ocasión se han elegido cinco escenarios tipo: Camelot, Jurásico, Árabe, Construcción y Salvaje Oeste, aunque siempre que quieras podrás crear uno propio para incrementar las posibilidades de diversión, la dificultad o simplemente por deporte. Todos ellos, al igual que los personajes y efectos visuales, tienen un toque muy Cartoon Network.

En *Worms 4: Mayhem* podrás mover a tu gusano por todo el escenario como nunca antes lo habías hecho. Arrastrarse, saltar, volar o pilotar son sólo algunas de las opciones que tendrás a tu alcance en el nuevo juego, lo que incrementa de forma notable la ya de por sí elevada jugabilidad. En cada uno de los turnos podrás hacer uso de tu equipo para poder llegar a los lugares más estratégicos, atacar por sorpresa e, incluso, escapar si las cosas se ponen muy feas.

Arrastrarse, saltar, volar o pilotar son sólo algunas de las opciones que tendrás a tu alcance

A varias manos

Pero como siempre, lo mejor de *Worms 4: Mayhem* no será jugar en solitario (aunque tienes 25 misiones con multitud de retos y misiones), sino combatir en el modo multijugador con hasta tres amigos más a pantalla completa o retar a los *gusanófilos* de la Red. Es ahí donde este título dará un salto cualitativo, ya que ofrecerá un nivel de entretenimiento tan elevado como el mejor de los arcades de finales de los 80. Snifff...

En definitiva, en *Worms 4: Mayhem* confluyen dos ejemplos de sabiduría popular como "Si algo funciona, déjalo como está" y "De sabios es rectificar". Antagónicos y a la vez complementarios. Por un lado, esta última entrega de la saga trata de mantener el secreto de su éxito. Y por otro, deshacer el irregular camino emprendido en intentonas anteriores.

Team 17 está combinando lo mejor del *Worms* original con un acabado digno de los tiempos que corren, lo que dará como resultado un título que volverá, seguro, a conquistar tanto a los seguidores de la saga como a los que deseen pasar un buen rato con un juego sencillo pero con mucha guasa.



Vale, sí, es una máquina tragaperras, pero tiene unas lucecitas tan monas...

QUIERO SER GUSANO



Transformarte en un anélido quizás no sea el sueño de tu vida, pero hay razones de peso que podrían hacerte cambiar de parecer.

ARSENAL PROPIO

A las atractivas armas del juego podrás añadir otras creadas por ti. Prepárate para todo tipo de ingenios bélicos como bazookas, granadas a granel, la oveja loca, bates de béisbol, morteros, misiles teledirigidos, napalm, lanzallamas, cócteles molotov...





CON PERSONALIDAD

Como en la variedad está el gusto, Team 17 pone a tu alcance un sinfín de posibilidades de personalización para tus gusanos. Camisetas, sombreros, bigotes, gafas de sol... Hasta puedes vestirte como Sam Fisher e, incluso, ¡el nuevo Papa!

GRITOS DE GUERRA

"¡Os vamos a dar cera!" o "¡Sois unos paquetes!" son dos de los variados gritos de guerra que podrás elegir dentro del repertorio de sonidos de tu equipo. No hay nada como ganar al enemigo, pero si encima puedes darle caña y humillarle, tanto mejor.



Lo esencial

A SEGUIR... Su capacidad para liberarte del estrés. La combinación de su planteamiento cafre con una fórmula de juego de lo más adictiva es de lo más refrescante.

A MEJORAR... Un poco más de agilidad no le iría mal al combate, aunque no resulta fácil mantener la precisión con un montón de gusanitos que no paran de moverse.



GÉNERO: Carreras • DESARROLLADOR: Black Bean • EDITOR: Planeta DeAgostini • DISPONIBLE: Junio

S.C.A.R.

Squadra Corse Alfa Romeo



Las salidas de pista y las colisiones estarán al orden del día.

Pronto el dinero dejará de ser un problema para **conducir un flamante Alfa Romeo por la Toscana**. Con este título pondrás a prueba los vehículos de la marca y **forjarás a tu piloto a golpe de gamepad**. Y no hay examen teórico, así que ya puedes ir aparcando tu móvil.

POR J. FONT

La nueva hornada de juegos de carreras andan a la búsqueda de la llave del éxito. Cada vez son más los que, como *S.C.A.R.*, se apuntan a la moda de incorporar pilotos con perfiles marcados para combinar rol y gasolina. "El juego no se centrará sólo en el coche, sino que también hará hincapié en las habilidades del piloto", afirma David Goldfarb, jefe del proyecto. Más claro, imposible. Y es que en *S.C.A.R.* no está previsto que puedas modificar la mecánica de los vehículos ni ajustar ninguna de sus partes. Estarás en la línea de salida en igualdad de condiciones y las habilidades del piloto marcarán la diferencia. Además, como indica Goldfarb, "las carreras tendrán un importante factor psicológico". Por ejemplo, perseguir de cerca a tus rivales les hará cometer errores.

Durante la carrera, adquirirás puntos de experiencia. Adelantar, apurar la frenada, trazar bien las curvas y ganar las carreras te permitirán conseguir puntos que después podrás utilizar para mejorar el perfil del piloto. Con ello aumentarás sus habilidades a base de bonificaciones. Es el caso del denominado Efecto Tigre: cuando lo emplees, la carrera se rebobinará y podrás enmendar errores.

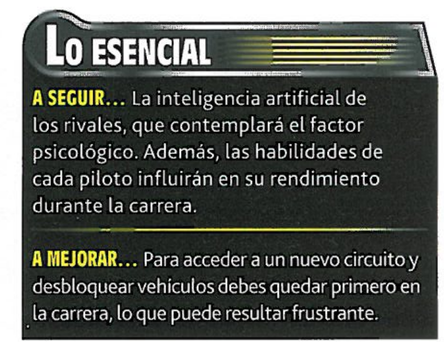


Competirás en igualdad de condiciones, así que tus habilidades marcarán la diferencia.

ROJO, BLANCO Y VERDE

En el juego contarás con todo un elenco de vehículos de la marca Alfa Romeo. Habrá tanto vehículos de competición como modelos clásicos. "Somos una compañía italiana y por eso hemos optado por desarrollar un juego con vehículos italianos", explica David Goldfarb. Algo parecido ocurre con los trazados y circuitos, ya que la mayoría serán de ambientación transalpina.

Los modos de juego permitirán desde carreras rápidas a competiciones en las que desarrollar a tu personaje. También habrá pruebas a modo de reto para que muestres tus habilidades al volante. "Estamos planeando la posibilidad de cargar y descargar coches fantasmas a través de la web", afirma Goldfarb. Serán vehículos con las habilidades de otros jugadores para poder jugar en modo fantasma. En definitiva, muchos argumentos para hacer de *S.C.A.R.* toda una experiencia Alfa Romeo. Lo que no encontrarás es el modelo CrossWagon ni a la pija que lo lleva en el anuncio de la tele, ése que echan cuando *C.S.I.*



LO ESENCIAL

A SEGUIR... La inteligencia artificial de los rivales, que contemplará el factor psicológico. Además, las habilidades de cada piloto influirán en su rendimiento durante la carrera.

A MEJORAR... Para acceder a un nuevo circuito y desbloquear vehículos debes quedar primero en la carrera, lo que puede resultar frustrante.

¡YA PUEDES SUSCRIBIRTE A PC LIFE!

12 números con juego completo,
demos, etc. por un precio casi irrisorio: **43 euros.**



Deseo suscribirme a la revista PC Life por un año (12 números) a partir del número ___ (incluido).

España: 43.00 €. (El precio incluye gastos de envío)
Europa y otros países: 43.00 €. (Los gastos de envío se cobrarán adicionalmente. Los envíos fuera de España se realizan por correo certificado)

Nombre y apellidos ______________________________

Dirección ______________ Código postal ______ Población ______________

Provincia ______________ Teléfono ______________ Edad ______

FORMA DE PAGO

☐ Cheque Bancario adjunto a nombre Editorial AURUM, S. L.

☐ Tarjeta VISA

Nº de tarjeta: ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐

Nombre del titular ______________________________

Fecha de caducidad ______________________________

Firma del Titular

☐ Domiciliación Bancaria (excepto extranjero)

☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
(nº entidad) (nº oficina) (D.C) (Nº de cuenta o libreta de ahorro)

Nombre del titular ______________________________

Ruego atiendan los recibos presentados para su cobro por Editorial AURUM, S. L.

Firma del Titular

Remite el cupón adjunto por carta o fax a:
Editorial AURUM, S. L. Muntaner 462, 2º 1ª 08006 Barcelona Tel: 93 268 82 28 Fax: 93 310 65 17 o escribe a: suscripciones@ed-aurum.com

Sus datos pasarán a formar parte de un fichero confidencial, propiedad de Editorial Aurum S.L., lo que le permitirá participar en sorteos, recibir suscripciones e información de las últimas novedades de la editorial. Los datos NO se cederán a terceros. Usted podrá acceder a sus datos, modificarlos o cancelarlos, notificándolo por escrito a Editorial Aurum S.L. A efectos de la Ley Orgánica 15/1999 de Protección de Datos de Carácter Personal, informamos a los que contesten nuestra encuesta de que los datos que nos faciliten serán incorporados a un fichero automatizado, responsabilidad de Editorial Aurum SL. Bajo ningún concepto serán cedidos a terceros. Si desea ejercer su derecho a acceder, modificar o cancelar esos datos, puede dirigirse por escrito a Editorial Aurum SL, calle Muntaner 462, 2º 1ª, 08006, Barcelona.

ESTE MES...

GTA: SAN ANDREAS 50
IMPERIAL GLORY 54
JUICED 58
FIRST TO FIGHT 60
1944.............................. 62
BOILING POINT 64
DOMINATION...................... 66
PARIAH 68
STALINGRAD 70
POOL SHARK 2................... 72
7 SINS 73
HUNTING UNLIMITED 3 74

DIARIO DE A BORDO

19 DE ABRIL: Ya tenemos Papa. En un par de días se han merendado la elección. Así que no creemos que nos cueste mucho llenar el hueco de Echarri. Total, sólo utilizaba un dedo para escribir. Si ellos los han conseguido en un par de días, nosotros lo haremos en un par de horas.

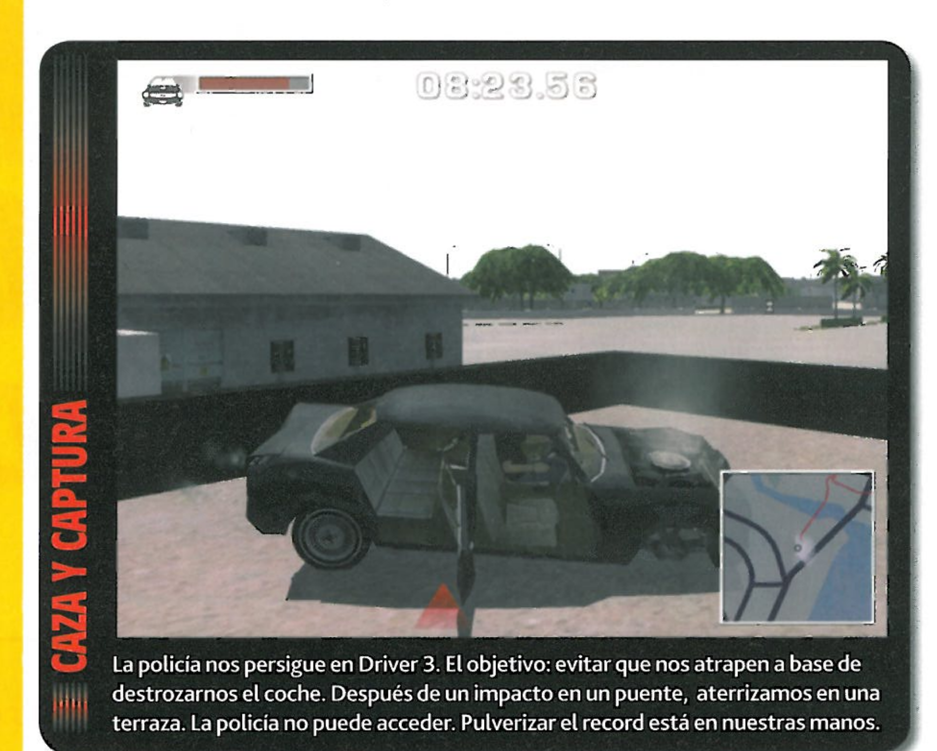
26 DE ABRIL: La poltrona de subdirector sigue vacante. Así que de momento nos turnamos para que no se note tanto el hueco y, así, palpar la zona oscura. De momento hemos empezado a reeducar a Roca. La M con la A: MA. ¡Venga chaval que tú puedes!

1 DE MAYO: El día del trabajo y cae en domingo. Aprovecharemos para ir a la manifestación de turno. Campano ha prometido una pancarta que deslumbre. No se ha presentado. En su casa tampoco. Así que nos limitaremos a gritar cómo posesos contra la patronal.

9 DE MAYO: Primera hora de la mañana. Mientras el Nava se recupera de la maratón nocturna se presenta un individuo. Dice que se llama David y viene a trabajar. Se ha sentado en el sitio de Echarri y ha empezado a editar textos… ¡con todos los dedos! ¿Tenemos sustituto?

14 DE MAYO: Con menos presupuesto que el Barça para ganar la liga, intentamos cerrar este número. Roca empieza a escribir las primeras palabras. Quizá demasiado tarde. David Navarro continúa tecleando como un poseso. Definitivamente es "EL SUSTITUTO".

CAZA Y CAPTURA



La policía nos persigue en Driver 3. El objetivo: evitar que nos atrapen a base de destrozarnos el coche. Después de un impacto en un puente, aterrizamos en una terraza. La policia no puede acceder. Pulverizar el record está en nuestras manos.

JUGADORES

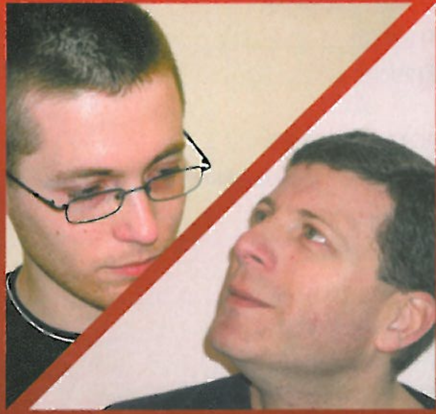
E. ARTIGAS ➤ Un hombre justo: si un simulador no cumple con los mínimos exigibles, él lo dice, y en paz.

J. FONT ➤ Un militar en la reserva que en su día sentó cátedra como estratega. Ahora se dedica sobre todo a carreras y hardware.

M. GONZÁLEZ ➤ Nos lo recomendaron en una convención de *friquis*, y sí, resulta que el tipo se defiende. Analista implacable.







J. J. CID ➤ No le hablen de rol, que pierde el mundo de vista. Últimamente anda enredado entre galaxias y vampiros.

O. GARCIA ➤ Sirve de intérprete a los discursos de Bush., es profesor universitario y analiza juegos de vez en cuando.

M. A. GONZÁLEZ "GADGET" ➤ Piloto profesional (créetelo) y experto digamos que mundial en simulación de vuelo.

LUJO ASIÁTICO

Pongamos que vas de compras y corres serio riesgo de perderte en el laberinto de las novedades. No sufras, te damos una brújula infalible: doce juegos por los que puedes apostar sin dudarlo. Los mejores.

ACCIÓN



GTA: SAN ANDREAS
Precio: 49,99 €
Editor: Take Two

Diversión en estado puro, una bofetada a los juegos lineales.
www.rockstargames.com/sanandreas



HALF-LIFE 2
Precio: 54,95 €
Editor: Vivendi Universal

Un juego irrepetible, una cumbre tecnológica y creativa.
www.half-life2.com



FAR CRY
Precio: 19,95 €
Editor: Ubisoft

Escenarios enormes para un juego de acción diferente.
www.farcrygame.com

ESTRATEGIA



LOS SIMS 2
Precio: 59,95 €
Editor: Electronic Arts

Se vende bien y se juega aún mejor. La cumbre de la simulación social.
www.thesims2.com



ESDLA: LA BATALLA POR LA TIERRA MEDIA
Precio: 49,95 €
Editor: Electronic Arts

Orcos, anillos y estrategias avanzadas en un entorno mágico.
www.eagames.com



ROME: TOTAL WAR
Precio: 49,95 €
Editor: Activision

La mejor entrega hasta la fecha de la espléndida serie *Total War*.
www.totalwar.com

AVENTURAS



PRINCE OF PERSIA: EL ALMA DEL GUERRERO
Precio: 44,95 €
Editor: Ubisoft

Un príncipe más maduro y sombrío en una gran aventura.
www.princeofpersiagame.com

ROL



CABALLEROS DE LA ANTIGUA REPÚBLICA II
Precio: 49,95 €
Editor: LucasArts

La nueva entrega de la saga de rol galáctico por excelencia.
www.lucasarts.com

DEPORTES



TOP SPIN
Precio: 49,95 €
Editor: Atari

A raquetazo limpio con el juego de tenis que sigue cortando el bacalao.
www.pamdev.com

CARRERAS



NEED FOR SPEED: UNDERGROUND 2
Precio: 49,95 €
Editor: Electronic Arts

Tuning de élite en carreras urbanas semiclandestinas.
www.eagames.com

SIMULACIÓN



PACIFIC FIGHTERS
Precio: 19,95 €
Editor: Ubisoft

Se siente y se vuela como si fuese real. Simulación en estado puro.
www.pacific-fighters.com

PLATAFORMAS



RAYMAN 3: HOODLUM HAVOC
Precio: 9,95 €
Editor: Ubisoft

Saltos, cabriolas y fantasía a un precio poco menos que imbatible.
www.rayman3.com

CÓMO DAMOS LA NOTA



¿El juego perfecto? Busque bajo este número. Si lo encuentra, juéguelo sin descanso.



Excepcional. Toda una obra maestra del software lúdico. Imprescindible para cualquier jugador.



Muy, muy bueno. Compra de lo más recomendable. Un título casi redondo.



Bueno de verdad. Puede tener algún defecto, pero las medianías ni sueñan con una nota así.



Bueno, sin más. Aconsejable, aunque no se excede en virtudes.



Aceptable. Cumple los mínimos exigibles, así que tal vez merezca una oportunidad.



Flojito. Los hemos visto mejores. Existen muchas otras opciones para disfrutar de tu tiempo libre.



Muy flojo. Mejor mantente alejado no sea que empieces a perder tu interés en el PC.



Deplorable. Indigno de creadores que se precien de serlo. Allá cada cual con su conciencia…



Punible. Parece mentira que alguien haga bodrios semejantes.

X. PITA ➤ Un tipo tranquilo que juega sin descanso a todo lo que se le cruza, ya sea estrategia, acción o rol.



G. MASNOU ➤ No hay aventura que desconozca. Además, no duda en compartir su abrumadora cultura videojueguil.

X. ROBLES ➤ Es joven, pero tiene madera. El hombre se defiende con juegos de deportes, rol, acción… De todo un poco.



J. RIPOLL ➤ Redactor de ida y vuelta, Ripoll se dedica al cine y sus quehaceres, aunque de vez en cuando echa una mano.

S. SÁNCHEZ ➤ Un jugón de pro, enamorado de la acción trepidante y los juegos on line. Bueno, de hecho, no le hace ascos a casi nada.



A. SALAS ➤ Éste sabe. Su currículum cabe en una servilleta, pero hay que ver lo mucho que se entera y lo poco que presume.

GRAND THEFT AUTO

San Andreas

Tras su más que exitoso **paso por la consola de Sony**, finalmente **vas a disfrutar en tu PC** de la última gran obra de Rockstar. No creas que te va a resultar fácil convertirte en **el amo de la ciudad**. Prepárate, *brother*, porque **la vamos a montar** y va a ser de las buenas...

Por A. Salas

La versión para PC de *Grand Theft Auto: San Andreas* podría definirse como lo que quiso ser para PlayStation 2 pero las limitaciones técnicas de esta consola le negaron. Hace algún tiempo que la PS2 ha quedado desfasada. Y, claro, hay cosas que no entran ni con calzador. Se entiende, pues, que a los desarrolladores no les quedara más remedio que cortar por aquí y por allá.

El mundo del PC es otra historia. Los equipos se actualizan constantemente, así que no hay que confeccionar trajes a medida. Un ejemplo claro es la versión para compatibles de *San Andreas*, donde el apartado gráfico y el rendimiento general del juego lucen... y de qué manera.

A TU RITMO

Lo más destacable de este *GTA*, aún más patente que en *Vice City*, es la gran libertad de acción para que te lo montes a tu aire. De ningún modo estamos ante un juego estrictamente lineal ya que, aunque exista una serie de misiones que deberás completar, no tienes que seguir un orden predeterminado.

Además, siempre que quieras podrás dedicarte a realizar otro tipo de actividades tan diversas como desarrollar a tu personaje, realizar misiones extra, dar un paseo por la zona, provocar a las fuerzas del orden o las clásicas misiones que se activarán cuando subas a determinados vehículos, como los coches patrulla, camiones de bomberos o taxis, entre otros.

Esta libertad se hace mucho más palpable si tenemos en cuenta que la extensión de San Andreas es muy superior a la de Vice City. De hecho, ni siquiera te limitas a la extensión de una gran ciudad. Es un estado entero lo que tienes ante ti, con sus tres ciudades principales: Los Santos, San Fierro y Las Venturas (que corresponderían a las ciudades de Los Angeles, San Francisco y Las Vegas), así como las zonas de campo y desierto intermedias y en las que también hay mucho por hacer.

Tu periplo empieza en Los Santos, encarnando a un Carl Johnson que llega a la ciudad al saber la noticia del asesinato de su madre. Enseguida ve que la situación en el barrio



¿Retro yo? Deja de mirarme así o te muelo a cabezazos.



Aquí llega CJ preparado para arrasar en Las Venturas, una de las tres ciudades del juego.

DOBLAJE DE LUJO

Como si de una superproducción de Hollywood se tratara, varios actores famosos han prestado sus voces a algunos de los personajes principales de *GTA: San Andreas*. Éstos son los más conocidos.

SAMUEL L. JACKSON



Este actor fetiche de Tarantino es uno de los grandes en el reparto. Aquí presta su voz al oficial Tenpenny, el policía que no te quita el ojo de encima en ningún momento.

CHRIS PENN



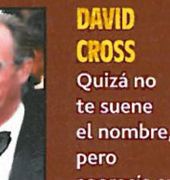
La pareja de Tenpenny, el oficial Polaski, es otro de esos incómodos granos en el trasero con los que debes coexistir. Está doblado por Chris Penn, el hermanito de Sean.

JAMES WOODS



Otro veterano actor que se apunta al carro de los videojuegos. Encarna a Mike Toreno, el traficante que te meterá en más de un lío, y no precisamente de los fáciles de superar.

PETER FONDA



Le ha tocado interpretar a uno de los personajes que más saca de quicio a CJ: The Truth, el viejo hippie pegado a un canuto. Tiene algunos de los diálogos más hilarantes de todo el guión.

DAVID CROSS

Quizá no te suene el nombre, pero aparecía en las dos entregas de *Men in Black* y en *Dr. Doolittle 2*. Con tanto glamour, tenía que hacer doblete: pone voz al cuñado de CJ y a Zero.

apesta. Policías corruptos que te extorsionan, tu antigua banda totalmente disgregada y en la que ya no eres nadie y muchos rivales ansiosos por dejarte como un colador son sólo algunos de los riesgos que afrontas. A partir de aquí te sumerges en una aventura en la que debes recuperar la reputación y sobrevivir a toda costa en medio de una espiral de violencia, corrupción y drogas.



DATOS TÉCNICOS

GÉNERO Acción
DESARROLLADOR Rockstar
EDITOR Take Two
PRECIO: 49,99 € **PEGI:** +18
IDIOMA Textos de pantalla [ES] Voces [UK]

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIII 1 GHz	PIV 2 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	64 MB	128 MB

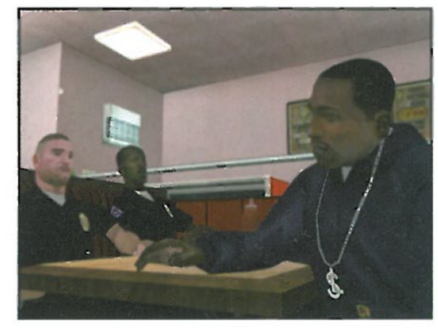
MULTIJUGADOR Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗
WEB www.rockstargames.com/sanandreas

Una de las grandes novedades que incorpora *San Andreas* respecto a sus antecesores es la posibilidad de personalizar a Carl Johnson. Pero ojo: no es sólo que tu personaje se pirre por la moda, estamos hablando de algo mucho más importante. La gente reacciona ante tu presencia en función del respeto que hayas conseguido realizando misiones para tu banda y de tu aspecto físico. En este sentido, debes cuidar tanto tus músculos como tu indumentaria.

CARNE TRÉMULA

En todas las ciudades encuentras tiendas de ropa, de tatuajes, peluquerías y restaurantes de comida rápida en los que llenar el buche para llegar al límite de tu barra de energía. Sin embargo, si te dedicas a llevar la dieta de Morgan Spurlock en *Super Size Me*, engordarás como uno de los protagonistas de *Vaca y Pollo*. Sí, ya sabes cuál. Puedes evitarlo si te pones a régimen de ensaladas. Light total. Y siguiendo con el culto al cuerpo, puedes pasarte por el gimnasio. De nada te servirá tener menos grasa que Pollo si luego no tienes músculos que lucir en la playa. Si buscas un cuerpo 10 deberás trabajar duro para ello. Así que revienta las máquinas del gimnasio y ponte cachas. Por si fuera poco, allí puedes aprender nuevos golpes con los que obsequiar a tus rivales.

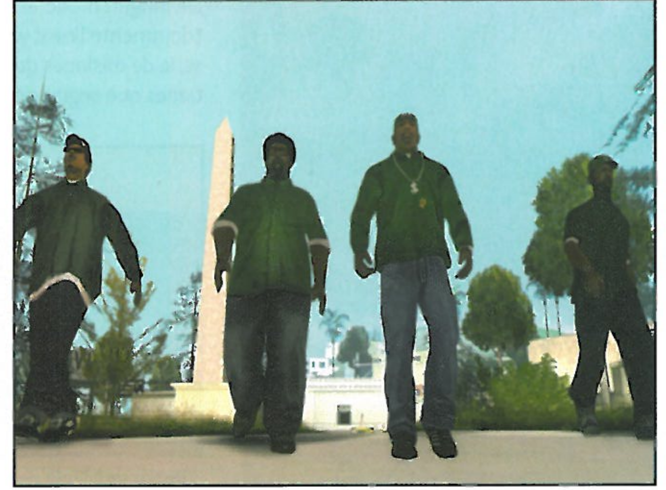
La habilidad al volante (adaptada a cada tipo de vehículo) así como tu pericia con cualquier tipo de arma también va aumentando a medida que haces uso de ellas. De esta manera vas consiguiendo nuevos niveles de habilidad que te permitirán, por ejemplo, dejar de ser el rey de las piñas con la moto o apuntar



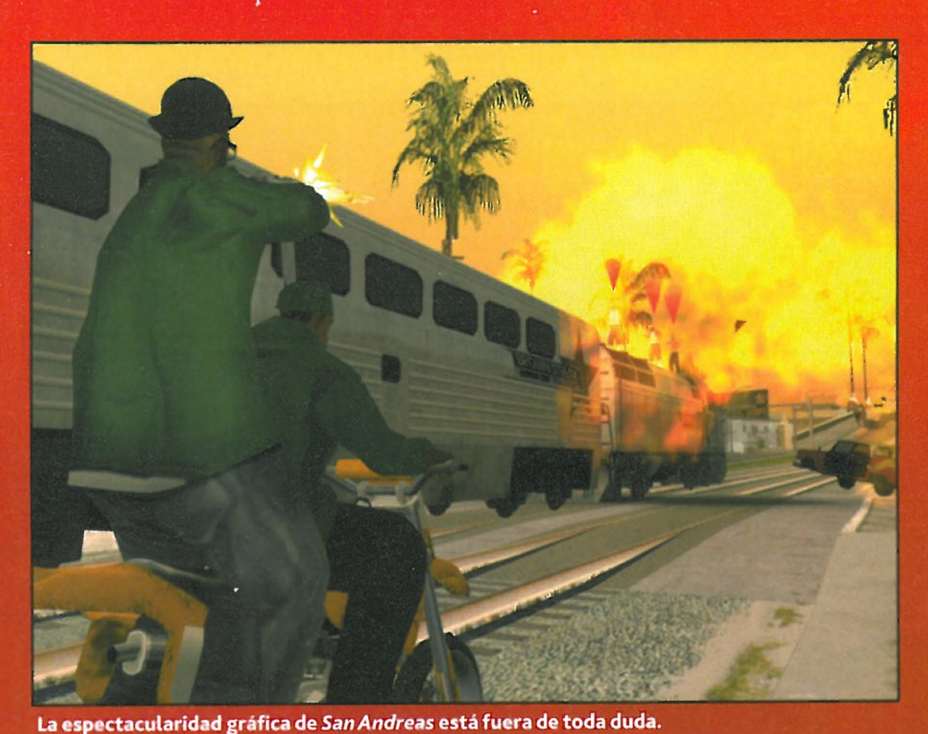
El plasta del oficial Tenpenny no te deja ni a la hora de la birra.



¿Conducir la moto y disparar al mismo tiempo? En *San Andreas* puedes.



Tus hermanos en plan *Reservoir Dogs*, pero sin los trajes de Armani.



La espectacularidad gráfica de *San Andreas* está fuera de toda duda.

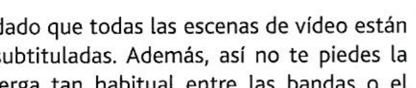


Un grupo de los Orange Groove, tu banda en la ciudad de Los Santos.

Ya quisiera James Bond una lancha como las que se gastan en *GTA*.

con más precisión. La capacidad de nadar, que se presenta como novedad en la saga, también se rige por la misma norma: cuanto más, mejor.

La banda sonora ha sido siempre un elemento fundamental en la saga *GTA*, y *San Andreas* no es ninguna excepción. Hay un buen número de emisoras de radio en las que puedes escuchar desde el pop más muermo al hip-hop más *cool*.



Por otra parte, las voces no están dobladas al castellano, pero en este caso no es algo reprochable. Puedes seguir perfectamente el hilo argumental de la historia, dado que todas las escenas de vídeo están subtituladas. Además, así no te piedes la jerga tan habitual entre las bandas o el *spanglish* de ciertos individuos, gracias a un doblaje realmente trabajado en el que han puesto voz actores de renombre como Samuel L. Jackson o James Woods.

La versión para PC de *GTA: San Andreas* incorpora un par de interesantes añadidos más. Por una parte están los *replays*, o lo que es lo mismo, repeticiones de los últimos 30 segundos que hayas jugado. Ideal para inmortalizar ese salto imposible con la moto o la impresionante maniobra de evasión con la que te has librado de la pasma.

Esto me suena

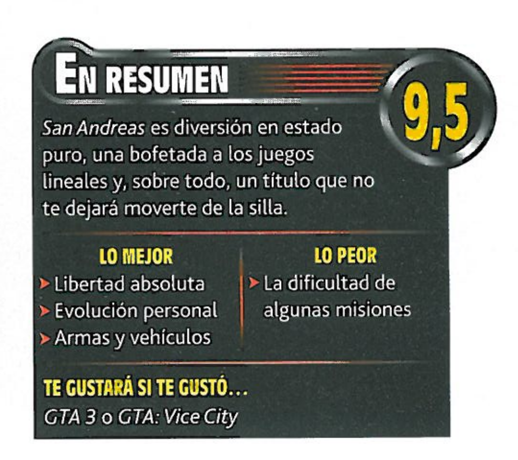
El siguiente añadido es una emisora de radio en la que sintonizar tus propios temas. Arrastrando las canciones que quieras a una carpeta, podrás elegir la emisora de usuario como si de una cadena más se tratase y conducir al ritmo de tu música favorita.

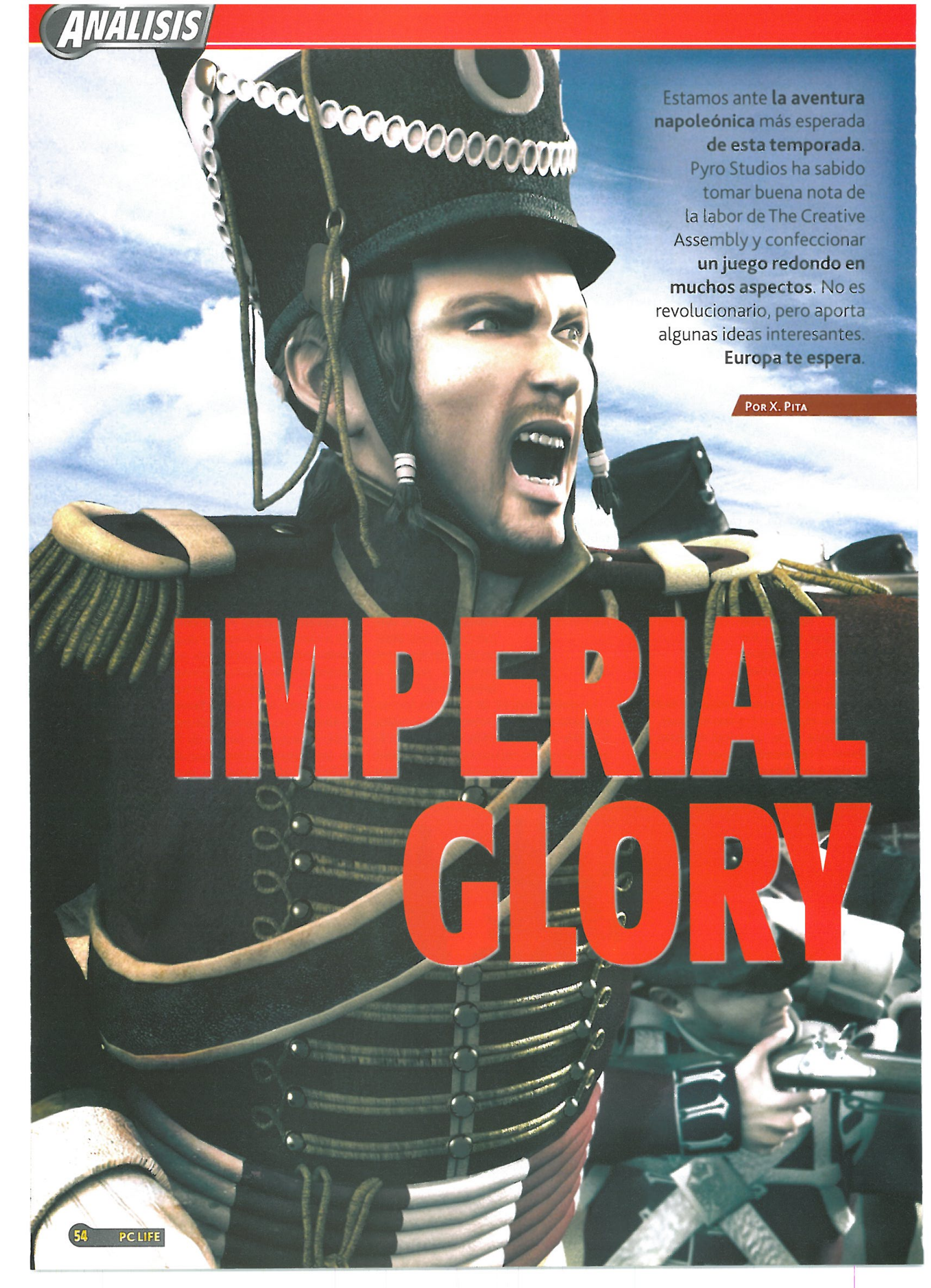
Además, las mejoras gráficas saltan a la vista respecto a la versión de PS2. Aparte de una mayor nitidez, desaparece aquel incómodo efecto borroso que surgía al conducir a gran velocidad. La atención al detalle en este aspecto, por lo tanto, es muy elevada y supone una mejora sustancial con respecto a la versión consolera.

Pocas veces podemos decir esto: se trata de uno de esos títulos que ningún jugador de PC debería dejar escapar. *San Andreas* no se limita a seguir la estela de los anteriores *GTA*, sino que supone un nuevo paso de gigante. No te va a defraudar.



En las zonas rurales te espera el club de fans del mítico Walker.





IMPERIAL GLORY

Estamos ante **la aventura napoleónica** más esperada **de esta temporada**. Pyro Studios ha sabido tomar buena nota de la labor de The Creative Assembly y confeccionar **un juego redondo en muchos aspectos**. No es revolucionario, pero aporta algunas ideas interesantes. **Europa te espera**.

POR X. PITA



Cuidado con los accidentes geográficos. También luchas contra los elementos.



Uno de los mejores detalles del juego: su equilibrio entre el combate y la gestión.

Lo hemos intentado pero es imposible. Uno no puedo evitar pensar en la saga *Total War* en cuanto le echa el primer vistazo a *Imperial Glory*. Aunque pueda parecer lo contrario, y a riesgo de contradecir al refranero, las comparaciones no siempre son odiosas. Decir que *Imperial Glory* es algo así como un *Napoleonic Total War* no resulta descabellado.

Como ya hizo en su día The Creative Assembly con la dichosa saga, Pyro ha sabido tomar los elementos necesarios de dos formas de juego, el tiempo real y los turnos, y construir un bloque perfecto. Un todo compacto que sirve, de paso, para que el amante de la acción directa y el de la estrategia más sesuda encuentren el tan ansiado equilibrio.

Napoleón a lo lejos

El mapa de gestión permite controlar la evolución (política, económica, etc.) de tu Imperio mediante el sistema de turnos. A la hora de luchar, llega el momento de dirigir a tus tropas en riguroso tiempo real. Y si alguno de estos dos modos de juego no te convence, tranquilo, ya que puedes tanto dejar la resolución de las batallas en manos de la IA para centrarte en la gestión como olvidarte de este sistema de juego y sus turnos y optar por el modo de batalla rápida.

Y es la pluralidad lo que destaca desde un principio en el juego. Los diseñadores han querido que *Imperial Glory* cubra la mayor cantidad de gustos posibles, algo que se detecta ya al comienzo de la campaña. De hecho, puedes escoger las llamadas condiciones de victoria. Una, la victoria por puntos (a lo largo de 40 años tienes que ir acumulando la mayor cantidad de puntos de gloria posible). Otra, la victoria total (en la que no hay limitaciones de tiempo y debes ir conquistando el mapa del mundo). Por si fuera poco, en *Imperial Glory* también puedes entregarte al modo de partida rápida y disputar cualquier escenario terrestre o marítimo.

Desde luego, uno de los puntos fuertes de *Imperial Glory* es su variedad. Pero es que el acierto del juego de Pyro va mucho más allá de eso. Un juego de este tipo, con dos partidas tan claramente diferenciadas, corre el riesgo de no saber conservar el equilibrio entre la acción y la reflexión. Por suerte, aquí no ocurre.

Los soldados esperan tus órdenes para no acabar siendo abono del campo de batalla.

Es en el combate donde mejor aprecias las virtudes más espectaculares del juego. Aunque todas las misiones comienzan de una forma demasiado similar (no estaría de más haber incluido objetivos que se saliesen un poco de lo común), es al dar el pistoletazo de salida al combate cuando uno cae en la cuenta de lo que es *Imperial Glory*: un juego frenético que le exige al jugador una alta dosis de pericia estratégica.

Debes evitar que la artilleria machaque tus líneas redirigiendo el tiro, situar a tus tropas en los frentes más comprometidos... Seguramente eches en falta alguna que otra orden en pleno combate, pero, en esencia, los combates de *Imperial Glory* se resuelven exactamente igual que los de, otra vez, la saga *Total War*: con una genial mezcla de espectacularidad y profundidad estratégica. Es más, Pyro se ha permitido el lujo de introducir un nuevo elemento: la posibilidad de atrincherarse en los edificios. Todo un nuevo detalle que agranda el horizonte estratégico del juego.

Imperial Glory es un juego frenético que le exige al jugador una alta dosis de pericia estratégica

Por desgracia, la cámara no está a la altura de las circunstancias. Aunque acabas habituándote a perspectivas incómodas, se echa de menos un manejo más eficaz durante la refriega, sobre todo cuando cada segundo resulta vital.

Las batallas navales, otro de los pilares del juego, se mueven entre luces y sombras. Conservan la misma espectacularidad que los combates terrestres, pero son de una lentitud desesperante. Vale que los buques de guerra no pueden moverse a velocidades de vértigo, pero esto es un videojuego de estrategia, no un simulador de navegación. El movimiento extremadamente pausado de estos monstruos de madera, la puntería del enemigo y la tardanza en disparar y reconducir el destino de su nave acaban por lograr que perdamos la paciencia y, lo que es peor, que ese dinamismo tan bien conseguido en otros apartados del juego se vaya a pique.

Los codos sobre el mapa

Después de tanto frenesí, toca relajarse. Primero, la clásica advertencia. Al no ser un juego basado pura y exclusivamente en la gestión, las opciones que uno se puede encontrar en *Imperial Glory* no son tan profundas como en los títulos de Paradox. Con todo, el juego cumple sobradamente en este apartado.

En el modo de gestión, que se desarrolla por turnos, tienes pleno control sobre todos los elementos que configuran un imperio:

Datos técnicos

GÉNERO
Estrategia

DESARROLLADOR
Pyro Studios

EDITOR
Proein

PRECIO: 44,95 € **PEGI:** +12

IDIOMA Textos de pantalla [ES] Voces [ES]

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIII 1 GHz	PIV 3 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	64 MB	128 MB

MULTIJUGADOR
Un mismo PC ✗ LAN 4 Internet 4

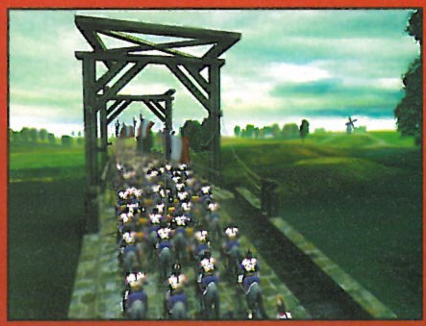
WEB www.imperialglory.com



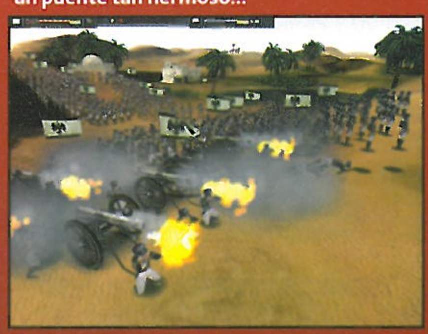
En los enfrentamientos marítimos, el ritmo del juego se pa-ra-li-za.



¿Atacarán los molinos para celebrar el IV centenario de *El Quijote*?



Vadear el río está muy bien, pero teniendo un puente tan hermoso...



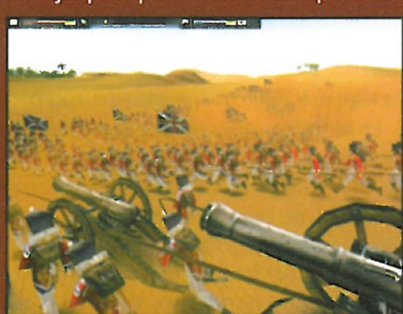
Sólo dedicándole una generosa cantidad de horas al juego descubrirás todo su potencial.



La próxima vez deberías plantearte una rendición a tiempo.

POR TIERRA Y MAR

Algo que nos gusta especialmente es la posibilidad que brinda *Imperial Glory* de participar tanto en batallas terrestres como en enfrentamientos navales. A continuación, una serie de consejos para que triunfes en cualquiera de las dos modalidades.





BATALLAS TERRESTRES

No te lances al ataque sin más ni más. Estudia las posibilidades estratégicas de cada terreno y, sobre todo, sitúa cuidadosamente a tus hombres y desplázalos cuando convenga. Mucho cuidado con la artillería, ya que, si no modificas las coordenadas de tiro, puedes acabar bombardeando a tus tropas de vanguardia. No te olvides de prestar atención a la barra de rendición. Cuando veas que una batalla está perdida, ordena la retirada. Lo que cuenta es la victoria final.

BATALLAS NAVALES

Selecciona tu barco y ármate de paciencia. El ritmo de estas batallas no tiene nada que ver con los enfrentamientos terrestres. Ya en faena, debes escoger cuidadosamente las órdenes. Recuerda el ritmo de disparo y recarga de un barco y tenlo en cuenta a la hora de abrir fuego. Una buena estretegia: primero, barre la cubierta. Si lo has dejado lo suficientemente tocado, dispara al casco. En caso contrario, dispara también al velamen. Si no termina de caer, arriésgate y... al abordaje.

política, comercio, diplomacia, cultura y, por supuesto, el arte de la guerra. A través de los turnos, y limitado por los recursos de cada nación, uno puede conducir a su pueblo desde la más absoluta mediocridad hasta el esplendor cultural de los grandes imperios.

Es en este modo cuando uno descubre que *Imperial Glory* necesita tiempo y dedicación. Sólo empleando una generosa cantidad de horas a la investigación del árbol tecnológico y convirtiendo a tu nación en un mastodonte que ocupa gran parte del mapa, caes en la cuenta de que aquí puedes hacer prácticamente de todo: alianzas, tratados de paz, enviar ayuda militar. Y un largo etcétera.

La obra de Pyro Studios no pretende romper moldes, sino que adopta la fórmula *Total War* para limar aristas y darle brillo. En ese sentido, se le puede considerar un título académico, exento de riesgos. Aun así, es innegable que la fórmula funciona y que se ha plasmado con buen gusto.

EN RESUMEN

8,5

Un juego hecho con solvencia. Ofrece espectaculares gráficos, buenas ideas y un perfecto equilibrio entre el tiempo real y los turnos.

LO MEJOR
- El equilibrio entre turnos y tiempo real
- La espectacularidad

LO PEOR
- La cámara durante los combates

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...

La saga *Total War*

JUICED



Cómprate un coche, tunéalo y sal a la calle a mostrar tus habilidades. Luego, sólo tienes que ir acumulando pasta para **acabar con un garaje entero**. Moraleja: tus sueños más locos pueden convertirse en realidad si tienes un poco de pericia al volante.

Por J. Font

Aquí estamos otra vez asistiendo a una competición de "makineros", con sus peinados al uno y esa pasión incontrolable por las pegatinas y los alerones. Dado el ambiente, no es de extrañar que THQ haya apostado una jugabilidad de lo más directa. Por ejemplo, basta una dosis de óxido nitroso para que el mundo cambie por completo: todo se vuelve velocidad, la vista se nubla y los dedos de los pies se encogen de vértigo. El control intestinal ya depende de cada uno.

Sin embargo, *Juiced* no deja de ser una propuesta ambiciosa, sobre todo en cuanto a cantidades se refiere. Los desarrolladores han incluido un total de 43 vehículos, algunos de los cuales cuentan con más de una versión. Además, fieles a la idiosincrasia del tuning, estos modelos iniciales pueden incorporar todo tipo de modificaciones tanto estéticas como de rendimiento. Y de hecho, el número de coches que puedes adquirir sólo está limitado por la pasta, por lo que puedes disponer de más de un vehículo para competir en distintas categorías.

Todo por la pasta

Las carreras en las que participas tienen su premio económico. Claro que, paradójicamente, para acceder a algunas de ellas necesitarás dinero. O eso, o prestigio. Sea como sea, para que tu hucha no pare de engordar, siempre tienes la opción de apostar en cada competición, incluso aunque no participes en ella. En caso de que las cosas vayan mal, quizás te veas obligado a vender tu flamante buga y adquirir un modelo más modesto. Pero, tranquilo, que Dios aprieta pero no ahoga. En ocasiones de máxima necesidad el juego suele hacer que aparezca algo o alguien que te saca del apuro.

En el modo campaña puedes seleccionar las carreras a partir de un calendario donde las competiciones vienen señaladas según un código de color. Un pequeño velo negro, por ejemplo, te indica que no puedes participar, ya sea por falta de un vehículo adecuado, de dinero o de prestigio. También puedes organizar tus propias carreras llamando por



Si el signo de admiración aparece sobre tu rival, señal de que va a cometer un error.

Datos técnicos

GÉNERO Carreras
DESARROLLADOR Juice Games
EDITOR THQ
PRECIO: 49,95 € **PEGI:** +12
IDIOMA Textos de pantalla: español — Voces: español

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIII 933 MHz	PIV 2,8 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

MULTIJUGADOR Un mismo PC: ✗ — LAN: 6 — Internet: 6
WEB www.juiced-racing.com



Realizar trompos, derrapes y otras florituras te hace ganar o perder prestigio.



El título hace gala de un estilo de conducción muy dinámico.

PIEZA A PIEZA

En *Juiced* podrás convertirte en un respetado personaje del mundo del motor. Sólo necesitas un coche y tener en cuenta algunas de sus características más peculiares.

EL MÓVIL



Puedes utilizar tu móvil y su agenda para retar a otros personajes a carreras de diversa índole. Eso sí, sólo te facilitarán su número cuando te respeten lo suficiente.

TUNING EN PAQUETES



Si lo prefieres, puedes evitarte quebraderos de cabeza modificando tu coche a base de paquetes. Si quieres los componentes de marca, tendrás que ir pieza por pieza.

LOS AJUSTES



Una vez instalados, algunos componentes se pueden ajustar. Es el caso de la suspensión o de un práctico chip que modifica la potencia. Con él puedes elegir cuándo cambiar de categoría.

HACIENDO PIÑA



Cuando ganes prestigio, otros pilotos querrán unirse a tu banda. Les puedes sacar el jugo compitiendo en otras categorías. Incluso puedes apostar contra ellos si te merecen poca confianza.



En los sprints el cambio es manual y el óxido nitroso resulta imprescindible.



Es fácil acabar provocando un desastre cuando los coches van muy juntos.



El óxido nitroso te hace ver el mundo de otra manera. Mucho más vertiginoso.

el móvil a otros personajes para competir contra ellos. Con todo ello, *Juiced* pretende dar toda una pátina argumental para que tú mismo te crees tu historia.

Además del modo campaña, existe una modalidad arcade en la que debes ganar varias competiciones para desbloquear nuevas categorías. En este modo, el propio juego te asigna el vehículo correspondiente y no es posible pasar por el taller. Si a esto le añades las opciones multijugador, puedes imaginarte que completar todo el juego supone una experiencia larga y exhaustiva.

Se han restado elementos de simulación en favor de un toque más arcade y vertiginoso

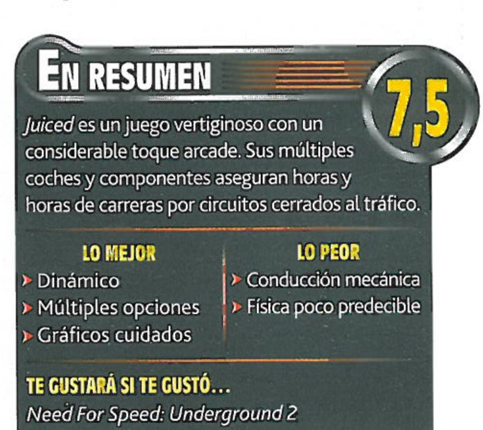


Los circuitos urbanos pueden ser bastante enrevesados.

LA CIUDAD A TUS PIES

Para albergar la acción los desarrolladores han diseñado la ciudad de Angels City. En ella se han creado distintos espacios con variedad de recorridos, desde circuitos urbanos a trazados algo más apartados y que recuerdan más bien a una competición de rallies. También existe un circuito oval que admite variaciones exteriores, con lo que el trazado de la carrera se modifica constantemente. Y si todo esto te parece poco, algunos circuitos se pueden correr en sentido contrario.

Visto lo visto, está claro que durante ese periodo en el que *Juiced* se perdió por el limbo de los videojuegos, sus creadores decidieron modificar algunas fórmulas y hacer de este título una experiencia más asequible. Para ello le han restado elementos de simulación en favor de un toque más arcade y vertiginoso. El resultado final es un híbrido que los más puristas difícilmente entenderán. Y es que *Juiced*, en definitiva, apuesta por un estilo de juego trepidante, aunque sin la finura de un *Colin McRae* ni las opciones de configuración de un *NFS: Underground 2*.



EN RESUMEN

7,5

Juiced es un juego vertiginoso con un considerable toque arcade. Sus múltiples coches y componentes aseguran horas y horas de carreras por circuitos cerrados al tráfico.

LO MEJOR	LO PEOR
Dinámico	Conducción mecánica
Múltiples opciones	Física poco predecible
Gráficos cuidados	

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
Need For Speed: Underground 2

Close Combat

FIRST TO FIGHT

First to Fight se vanagloria de haber contado con un **amplio asesoramiento de marines** que han participado en conflictos recientes. Un detalle que debía ser **el pilar diferenciador** del juego, la clave para transmitir **grandes dosis de realismo**.

POR S. SÁNCHEZ

Efectivamente, en este juego encuentras múltiples referencias a procedimientos reales, pero no es precisamente realismo lo que uno percibe mientras está jugando, así que algo falla. Y eso que *First to Fist* se centra en un concepto real, el Ready-Team-Fire-Assist (RTFA). En este sistema de avance coordinado, cuatro marines especializados se complementan de forma que cada miembro del equipo cubra un ángulo para evitar ser sorprendidos por el enemigo, incluso cuando cruzan intersecciones o suben escaleras.

DATOS TÉCNICOS

GÉNERO
Acción

DESARROLLADOR
Destineer

EDITOR
Take Two

PRECIO: 44,99 € **PEGI:** +16

IDIOMA Textos de pantalla (español) Voces (inglés)

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIII 1,3 GHz	PIV 2 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

MULTIJUGADOR
Un mismo PC: X — LAN: 8 — Internet: 8

WEB www.firsttofight.com

EFECTIVIDAD LIMITADA

La recreación de estos movimientos es uno de los mayores logros del juego, ya que, vayas donde vayas como líder de la unidad, el resto del equipo se mueve en perfecta concordancia para cubrir todos los ángulos y que puedas mantener la iniciativa. Si bien tu equipo se mueve con la precisión de un equipo de natación sincronizada, su efectividad a la hora de enfrentarse a los enemigos no está a la altura. El problema es su capacidad de respuesta, ya que, cuando uno de los miembros del equipo es atacado, tiende a quedarse pasmado en su posición en lugar de buscar una buena cobertura.

En *First to Fight*, especialmente en niveles de dificultad avanzados, debes estar pendiente de tu equipo en todo momento y recurrir constantemente a los botiquines. En muchas ocasiones se puede prescindir del equipo, pero hay determinados momentos en los que son vitales, aunque sólo sea para distraer a los enemigos y evitarte un empacho de plomo.

Como líder de unidad, tienes a tu disposición una serie de órdenes para tu equipo al estilo de juegos como *Rainbow Six 3*, *Full Spectrum Warrior* o *SWAT 4*. *First to Fight* no reinventa la rueda, sino que sus opciones tácticas son prácticamente calcadas a las de estos títulos. Puedes ordenar a tus hombres dónde y cuándo



En cuanto se cruza un enemigo, los tuyos abren fuego automáticamente.


El juego alterna constantemente escenarios interiores y exteriores.


Puedes ordenar a alguno de tus hombres que use la artillería pesada enemiga.


El fuego de cobertura puede obligar a un enemigo a mantenerse en su posición.


La presencia de botiquines es frecuente, lo mismo que su uso.


Si desprecias la ayuda de tus compañeros, quizás acabes pagándolo.

MOMENTO HISTÓRICO

Los hechos de *First to Fight* tienen lugar en Beirut, un lugar castigado durante años por la guerra. La casualidad ha querido que, justo ahora que aparece el juego, las tropas sirias se hayan retirado tras casi tres décadas de ocupación. Todo parece indicar que en este rincón del mundo se respiran de nuevo aires de paz. De momento, Siria sigue sin reconocer formalmente al Líbano como estado soberano. Pero, gracias a la presión internacional, hasta parece posible que ambos países intercambien embajadores.



desplazarse, ponerse a cubierto, ofrecer fuego de cobertura y entrar en habitaciones para limpiarlas de forma eficaz (una de las más prácticas). La verdad es que esperábamos algo más de un juego con tal nivel de asesoramiento militar.

No es tanto un simulador como un juego de acción al uso con pinceladas de estrategia táctica

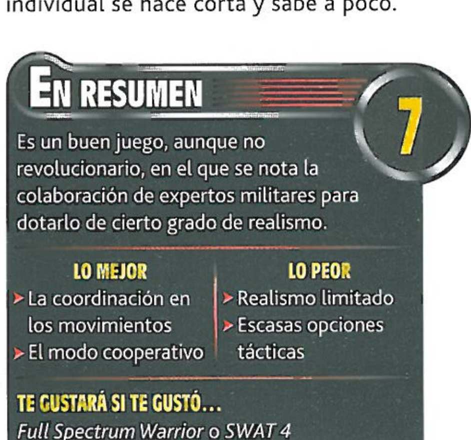
Otro elemento del juego sobre el que tienes capacidad de decisión es el apoyo externo, que te echa una mano para superar momentos especialmente delicados de las misiones. Estas ayudas abarcan desde fuego de mortero a francotiradores o la presencia de helicópteros. En cada misión tienes a tu disposición un número limitado de estos comodines tácticos. Más allá de que decidas usarlos o no, queda bastante claro que los desarrolladores han diseñado las misiones pensando en qué momentos van a serte de mayor utilidad. Aunque este sistema tiene muy buena pinta sobre el papel, en la práctica estas ayudas dan la sensación de haberse incluido con calzador. Y algo parecido sucede con otros detalles.

Sobre los enemigos a los que vas enfrentándote, todo parece también excesivamente programado. Tienen buena puntería, pero su capacidad para sorprenderte es mínima. De hecho, los mayores sobresaltos te los llevas por motivos tan frustrantes como que aparezcan enemigos que ya habías eliminado. Y todo por recular unos metros para volver a la posición inicial.

Pinceladas de realismo

Estos pequeños detalles no contribuyen precisamente a aportar el alto grado de realismo que supuestamente debería tener *First to Fight*. De modo que una buena opción a la hora de jugarlo es mantenerse al margen de todo el marketing que lo rodea. No hay que verlo tanto como un posible simulador, sino más bien como un juego de acción al uso con algunas pinceladas de estrategia táctica.

Si nos quedamos con lo que es y no tanto con lo que podría haber sido, resulta entretenido. Y más si recurres a su modo multijugador, especialmente el que permite jugar las misiones de forma cooperativa para no quedar a merced del rígido comportamiento de los hombres controlados por la inteligencia artificial. Si bien en otros juegos el modo multijugador es un añadido prescindible, a *First to Fight* le ayuda a ganar enteros como producto, ya que su mejorable campaña individual se hace corta y sabe a poco.



EN RESUMEN

7

Es un buen juego, aunque no revolucionario, en el que se nota la colaboración de expertos militares para dotarlo de cierto grado de realismo.

LO MEJOR
- La coordinación en los movimientos
- El modo cooperativo

LO PEOR
- Realismo limitado
- Escasas opciones tácticas

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
Full Spectrum Warrior o SWAT 4

1944

Battle of the Bulge



Sí, lo sabemos. **La estrategia** se mueve **en tres dimensiones** desde hace mucho, así que este detalle técnico de *1944* no supone una revolución. Vale, **tampoco aporta novedades** ni al género ni a la saga. **Pero** qué le vamos a hacer si **nunca nos cansamos de combatir** al Eje... Tozudos que somos.

POR X. PITA

Confieso que en todo el tiempo que este redactor lleva dedicándose a aporrear teclas, jamás había destacado algo de un videojuego que no fuese, directamente, el juego. Pero los tiempos cambian. Y una de las cosas que más llama la atención de *1944: Battle of the Bulge* son sus extras. Prepárate a disfrutar como en el mejor de los DVD. Se incluyen vídeos con el testimonio de varios veteranos del conflicto y una completísima enciclopedia para que sepas por dónde van los tiros.

En cuanto al juego en sí, *1944: The Battle of the Bulge* es de los pocos títulos en los que se nota el buen uso que los diseñadores deben hacer de la documentación. En este caso, fotografías, mapas, entrevistas con ex combatientes, etc. Los de Digital Reality no han escatimado medios ni esfuerzos y han reunido todo el material posible para ambientar una batalla histórica con los mejores medios posibles.

EL PASADO PARA ALGO MÁS

Viajemos hasta 1944. Sitúate en la ofensiva de las Ardenas, también conocida como la batalla del Bulga. Te encuentras en una zona situada al este de Bélgica y norte de Luxemburgo, en la que desde el 16 de diciembre de 1944 hasta el 28 de enero de 1945 se libró una batalla decisiva donde centenares de hombres perdieron sus vidas. Ya tienes el telón de fondo para un juego de estrategia militar pura y dura. *1944: Battle of the Bulge* te propone, a lo largo y ancho de sus 20 misiones, un nuevo viaje al corazón de la Segunda Guerra Mundial.

En el transcurso del juego, tus hombres se mueven por unas ciudades calcadas a las que se resistían a acabar hechas añicos durante la guerra. Lo mismo sucede con las unidades. La maquinaria bélica avanza con el máximo realismo 3D y un sonido espectacular.

Como si de una película se tratase, *1944: Battle of the Bulge* forma parte de una trilogía. Y no se trata de un capricho ni de una

DATOS TÉCNICOS

GÉNERO
Estrategia
DESARROLLADOR
Digital Reality
EDITOR
Nobilis Ibérica
PRECIO: 39,99 € **PEGI:** +12
IDIOMA Textos de pantalla: español — Voces: español

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIII 1 GHz	PIV 1,4 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	64 MB	128 MB

MULTIJUGADOR
Un mismo PC ✗ — LAN 4 — Internet 4
WEB www.battleofthebulgegame.com



Los gráficos del juego demuestran el poderío de las tres dimensiones.



1944: Battle of the Bulge no ha venido a revolucionar la serie.



Los escenarios nevados son una constante en el juego.


Las 20 misiones de *1944* no se nos han hecho cortas, sino cortísimas.


La reproducción de las unidades es uno de los grandes detalles del juego.

Como si de una película se tratase, *1944: Battle of the Bulge* forma parte de una trilogía

tendenciosa campaña de marketing. Este *1944* se complementa a la perfección con sus dos compañeros de serie, *Afrika Korps vs Desert Rats* y *D-Day*. Si el primero te permitía participar en la campaña del Norte de África, el segundo hacía lo propio con el desembarco de Normandía. Los tres, en conjunto, forman un todo de notable solidez. Una aproximación a la guerra con interesantes hallazgos.


Entre las nuevas unidades destacan los Jagdpanthers Sd Kfz 173.


1944 pone fin a la trilogía sobre la Segunda Guerra Mundial firmada por Digital Reality.

Luces y sombras

La otra cara de la moneda de esta trinidad es la sensación de *déjà vu*. *1944* no puede esconder su procedencia. No sólo por el motor gráfico, también por el tipo de partida que ofrece. El juego se parece tanto a sus dos hermanos que las novedades incluidas en este capítulo se nos antojan escasas. Seamos claros: el juego podría haber pasado por expansión y nadie habría notado la diferencia.

Tales son las similitudes que en *1944: Battle of the Bulge* los detalles que de verdad funcionan son los mismos que en el resto de la camada. Este título conjuga el realismo con la libertad necesaria para aumentar la jugabilidad, mezcla elementos de otros géneros y te lleva de la mano por escenarios perfectamente diseñados que se convierten en otro protagonista más. Nada de cartón piedra. Pero la mala noticia es que los errores comunes a los dos juegos anteriores se han resistido con más éxito que las tropas nazis en las Ardenas. O sea, que siguen ahí.

Aun cuando la inteligencia artificial pasa examen con nota y los gráficos están a la altura (eso sí, necesitas un buen ordenador), la cámara no responde todo lo bien que habríamos deseado y el desarrollo de la partida se hace demasiado corto. La brevedad de las misiones nos dejan con la miel en el rifle. ¿Resultado? Frustración. Y eso duele cuando percibimos un potencial que habría explotado con un ligero cambio de planteamiento y objetivos de partida más inteligentes.

Los hermanos pequeños

Tanto nos ha gustado que Digital Reality desarrollara una trilogía de videojuegos ambientados en la Segunda Guerra Mundial que no tenemos más remedio que refrescarte la memoria. Éstos dos son los capítulos anteriores.



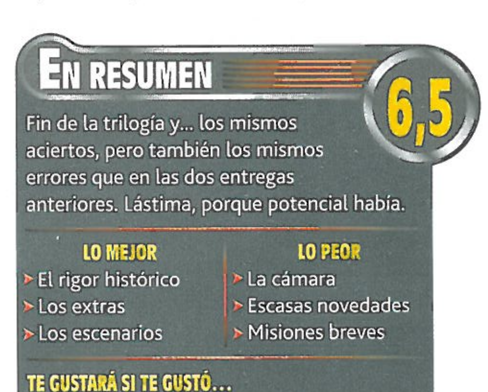
Afrika Korps vs Desert Rats

El pistoletazo de salida para la saga. Todo un ejemplo de cómo se puede conjugar un motor gráfico en 3D, el rigor histórico en la recreación de escenarios y unidades y la jugabilidad más ágil. Aunque, como en el resto de la serie, 20 misiones sabían a poco. El juego sigue ocupando un sitio privilegiado en nuestro recuerdo.

D-Day



Esta vez le tocó el turno a la Batalla de Normandía, que llevó a los Aliados a reconquistar Europa. Concebido como un tributo a los veteranos del desembarco, *D-Day* retomaba los pasos de la anterior entrega: base de datos de proporciones épicas, gran cantidad de unidades perfectamente recreadas y un ritmo trepidante.



En resumen

6,5

Fin de la trilogía y... los mismos aciertos, pero también los mismos errores que en las dos entregas anteriores. Lástima, porque potencial había.

Lo mejor	Lo peor
El rigor histórico	La cámara
Los extras	Escasas novedades
Los escenarios	Misiones breves

Te gustará si te gustó...
Afrika Korps vs Desert Rats o *D-Day*



BOILING POINT
Road to Hell

Escenarios kilométricos sin tiempos de carga. **Libertad total de movimientos**. No, no es normal ver juegos como *Boiling Point*. Un pequeño estudio ucraniano se ha atrevido a mezclar **varios géneros** sin ningún decoro **con un solo propósito: sorprendernos**.

POR J. J. CID

No sé quién le contó al "dire" de *PC Life* que *Boiling Point* era un juego de rol. Mi primera reacción al adjudicarme este análisis fue de escepticismo. ¿Rol? Había seguido las noticias sobre este juego y todo indicaba que *Boiling Point* sería un clon chicano de los *GTA*. Pero la sorpresa fue mayúscula al instalar el juego y toparme con una hoja de personaje (algo atípica, eso sí). Es difícil clasificar a este juego en un género. Sí que cumple como juego de rol, pero a la vez funciona tan bien como el mejor de los juegos de acción que han pasado por nuestras manos.

Libertad de movimientos

En *Boiling Point* tienes que rescatar a tu hija, que ha desaparecido en Realia, un pequeño país sudamericano. Este estado es en realidad una isla de unos 25 kilómetros cuadrados de extensión que puedes explorar sin ningún tipo de limitación.

La trama evoluciona a través de decenas de misiones que se te revelan según las decisiones que vayas tomando. Algo similar a lo que ocurría en *GTA*, salvo que en esta ocasión tienes que decidir a qué grupo de poder de los que gobiernan la isla quieres aproximarte. Dependiendo de lo que eliges, la historia sigue por un camino o por otro.

Puedes ganar un dinerillo transportando "material" de un lugar a otro.

Cual Sonny Crockett, podrás pilotar un fuera borda por las costas de Realia.

Sin que la mecánica de la historia resulte excesivamente original, sí que debemos destacar el desarrollo que adquiere en *Boilig Point*. A lo largo del juego te vas enterando de los entresijos de la vida política de Realia y te empapas de la corrupción que impera en la isla. Todo contado con un lenguaje adulto, realista, lleno de interesantes diálogos y situaciones al límite. Te mienten, te extorsionan, te amenazan, te disparan y (se nota el sexo de los desarrolladores) tu



Las emboscadas en las carreteras de Realia son el pan de cada día.



DATOS TÉCNICOS

GÉNERO Rol/Acción
DESARROLLADOR Deep Shadows
EDITOR Atari
PRECIO: 39,99 € **PEGI:** +18
IDIOMA Textos de pantalla: castellano · Voces: inglés

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIV 2 GHz	PIV 3 GHz
Memoria RAM	512 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	128 MB	128 MB

MULTIJUGADOR Un mismo PC ✗ · LAN ✗ · Internet ✗
WEB www.atari.com/boilingpoint



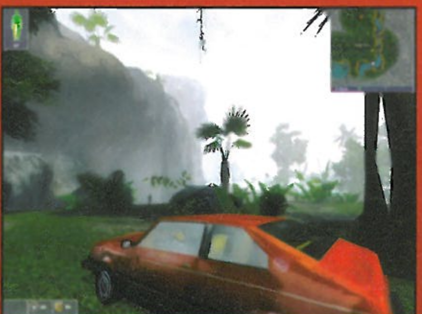
No todo va a ser estrés y mal vivir. Un poco de relax nunca viene mal.



Los atardeceres en Realia son un auténtico espectáculo.



Los escenarios interiores son un desastre en todos los aspectos.



La guerrilla tiene un puesto bajo esa cascada. ¡Al ataque!

mujer te presiona para encontrar a nuestra hija. Una verdadera olla a presión. Como en las mejores familias, vaya.

La sensación que tenemos tras jugar a *Boiling Point* es la de estar ante una oportunidad desaprovechada. Se podría haber creado un juego excelente, un referente. No nos malinterpretes, *Boiling point* no es un mal juego, es un juego notable. Como concepto no tiene tacha: es un juego total, ajeno a géneros y patrones establecidos. Algo así como un *Deus Ex* moderno y vitaminado. Un artefacto que funciona, pero al que le chirrían unos pequeños engranajes. Tal vez no sean muy importantes, pero sin duda impiden que la maquinaria ruede con fluidez.

El motor del juego ha sido diseñado especialmente para este título. Su rasgo más destacable es que, en teoría, presenta enormes escenarios sin la necesidad de usar tiempos de carga entre las diferentes zonas. Para ello, el motor va cargando de forma progresiva las zonas cercanas al protagonista usando memoria RAM o, en su defecto, disco duro como memoria virtual.

De esta manera, si tu equipo va corto de memoria o tienes un disco más lento que la carrera cinematográfica de El Fary, el invento ya no funciona. Incluso en equipos bien provistos de RAM y con discos duros veloces, el juego "petardea" en exceso al desplazarte en vehículos rápidos.

Anarquía moderada

Esto no es todo. La inteligencia artificial de los personajes del juego actúa de una forma "confusa". En las batallas, los enemigos no se comportan del todo mal: son eficientes y no se suicidan a las primeras de cambio (aunque parecen estar demasiado nerviosos con tantas cabriolas). En cambio, provocan situaciones de lo más rocambolescas: enemigos imposibles de abatir, personajes sordos y ciegos (en plena trifulca algunas chicas siguen impertérritas tomando el sol), conversaciones que no vienen a cuento, etc.

La sensación que tenemos tras jugar a *BoilingPoint* es la de estar ante una oportunidad desaprovechada

A todo lo dicho también hay que sumar que, aunque en exteriores el juego es gráficamente notable, los interiores son realmente lamentables. Muchas texturas son terribles, los rostros de los personajes resultan poco afortunados y se repiten sin cesar. El motor no es capaz de mostrar una buena detección de objetos y se producen situaciones realmente surrealistas (el avión que actúa de submarino). En fin, una pena.

Si algún día el equipo de Deep Shadows puede arreglar estos problemas, estaremos ante un gran juego. Por el momento, se queda en un buen juego anclado a sus defectos.

UN PARAÍSO ACCESIBLE

Realia es un sugerente destino de vacaciones. En un folleto promocional de los que se pueden encontrar en una agencia de viajes podrías encontrarte algo así: Esta pequeña isla (unos 25 kilómetros cuadrados contando sus costas) es el destino vacacional ideal para todo tipo de gentes. En ella, conversarás con sus amigables y tranquilos ciudadanos, te perderás en sus frondosas selvas y disfrutarás de un clima sin igual. Te esperamos en Realia, todo un paraíso a tu alcance.
Nota: El Gobierno de Realia no se hace responsable de los robos, personas desaparecidas o muertas ni de cualquier otro tipo de circunstancia desagradable que se produzca durante la estancia.



EN RESUMEN

7

No sólo los grandes estudios son capaces de realizar buenos juegos. Incluso con su enorme listado de fallos, *Boiling Point* resulta realmente apetecible.

LO MEJOR	LO PEOR
El escenario	La IA enemiga
Libertad de acción	Errores técnicos
Gráficos exteriores	Los requisitos

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
Morrowind o *Deus Ex*





DOMINATION

Wargaming.net **vuelve** a la carga con **la saga *Massive Assault***. ¿Qué vemos en el horizonte? ¿Nuevo motor? ¿Por fin una buena historia? Nada de eso. **Lo mismo de siempre** y al precio de siempre. **Eso sí, cambia el nombre**: *Domination*.

POR M. GONZÁLEZ

El nuevo título de Wargaming.net podría pasar perfectamente por un lote que incluyera las reediciones de *Massive Assault* + *Massive Assault Network*. De hecho, el titulo más apropiado para este producto podría haber sido *Massive Assault Again*, y ese despiste que nos habríamos ahorrado. Te gustará si te gustaron aquellos títulos. Con esta información probablemente te baste para decidir si te lo compras o no. De todas formas, nos explayaremos un poco más pensando en los neófitos, que para algo nos pagan.

Estrategia minimalista

Un primer vistazo a la interfaz gráfica de *Domination* podría sugerir que nos encontramos ante un *Panzer General* futurista con casillas, turnos y estadísticas de unidades. Pero conforme avanzas en el juego y te adentras en su mecánica descubres que las variables que rigen el combate son excesivamente sencillas. No existe el fuego de cobertura de la artillería ni hay diferencias entre ataques contra infantería o tanques. Poco importa si tu unidad está en un bosque, cruzando un



Datos técnicos

GÉNERO
Estrategia

DESARROLLADOR
Wargaming.net

EDITOR
Virgin Play

PRECIO: 29,95 € **PEGI:** +12

IDIOMA Textos de pantalla (español) Voces (inglés)

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIII 750 MHz	PIV 1,5 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	128 MB

MULTIJUGADOR
Un mismo PC 2 LAN 2 Internet 2

WEB www.domination-game.com

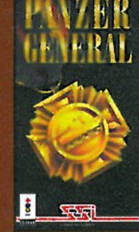


Los cazas son un arma perfecta, pero su alcance es demasiado cercano a la base.

MUERTE POR PASOS

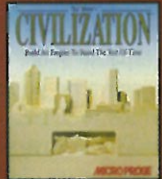
Los juegos de estrategia por turnos no pasan por su momento de gloria, pero en la historia y en nuestro corazoncito de jugadores siempre habrá un rincón para ellos. Una visita a los más grandes del género.

PANZER GENERAL



El Ronaldinho de la estrategia por turnos. Sencillo de aprender y de jugar, ponía en nuestras manos la alta estrategia del III Reich. Imprescindible.

CIVILIZATION



La obra maestra de Sid Meier. No estaba sólo orientado al combate, sino que ofrecía mucho más. Desde la juventud de la humanidad hasta Alpha Centauri.

DISCIPLES



Quizás no entre en las quinielas de todos, pero es una maravilla de juego, adictivo y fascinante, y lo siento por *Heroes of Might and Magic*. Un 10 para su diseño artístico.

Si te aburren los movimientos del contrario siempre puedes saltártelos a la torera.



Los marrones son los malos, los azules son los buenos. ¿Y tú de quién eres?



El destinatario de esta ofensiva va a sudar sangre.

río o en pleno desierto, y tampoco hay atrincheramiento.

Vamos, que el escenario está de adorno, así como la diferenciación entre clases. A la hora de la verdad, las opciones estratégicas se resumen a lograr encajar tus unidades con las del contrario de forma que todas puedan disparar. Conscientes en su día de las limitaciones de su título, en Wargaming.net no se cruzaron de brazos y decidieron salpicar su fórmula mágica de estrategia simplona con algunos detalles que añaden mucho interés.

En el balance general *Domination* se revela como un juego sencillo de aprender pero difícil de dominar

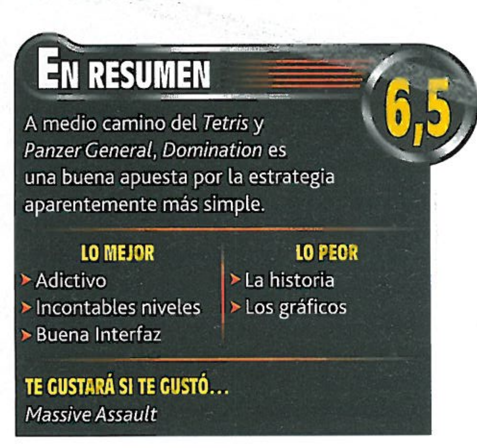
ASES EN LA MANGA

Los países del escenario no se reparten entre los dos bandos desde el comienzo, sino que se deben ir conquistando. Pero hay varios de ellos que sí han tomado partido. Y ni tú sabes cuáles lo han hecho por el enemigo ni éste conoce los que te secundan. Nunca sabes si tu frontera está segura, si el país vecino que vas a invadir en tu turno es una bestia dormida o si es más inofensivo que Andorra en verano. Los ataques a tu retaguardia y las inesperadas ofensivas por el flanco están a la orden del día. Es en estas opciones donde se esconde el gran interés estratégico del juego.

Para imponerte a tu rival, puedes reclutar nuevas tropas invirtiendo tu dinero, que consigues por cada país que tengas en tu posesión y esté libre de presencia enemiga. Tu arsenal incluye unidades aéreas, marítimas y terrestres, todas de barato aspecto futurista. Y no te preocupes por el manejo de todo, ya que la interfaz merece nota. Al tratarse de un juego por turnos, permite hacer y rehacer movimientos a tu gusto hasta encontrar la secuencia deseada.

El mayor reproche que se le puede hacer a *Domination* es la nula evolución desde la primera entrega de la saga *Massive Assault* en casi todos los aspectos. Las carencias se dejan ver sobre todo en el apartado gráfico, resultón hace dos años pero desfasado hoy, y en el argumento. Este último punto era uno de los defectos que lastraban al original, y en la nueva versión han decidido superarse.... a peor. Ni un clon híbrido de Ed Wood y Uwe Boll podría haber imaginado una historia más simple, unos diálogos más estúpidos y unos vídeos más paupérrimos.

De todas formas, en el balance general *Domination* se revela como un juego sencillo de aprender pero difícil de dominar, adictivo e interesante pese a su simpleza. Un número de niveles estratosférico y varios modos de juego, incluido el online, garantizan su largo disfrute. Eso sí, como te aficiones a las partidas online, prepárate para rascarte el bolsillo, ya que éstas son de pago a partir del cuarto mes.



EN RESUMEN

6,5

A medio camino del *Tetris* y *Panzer General*, *Domination* es una buena apuesta por la estrategia aparentemente más simple.

LO MEJOR
- Adictivo
- Incontables niveles
- Buena Interfaz

LO PEOR
- La historia
- Los gráficos

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
Massive Assault

PARIAH

Un peligroso **virus, una** atractiva **chica y un héroe** que, aun siendo médico, no se lo piensa dos veces antes de repartir la muerte. **¿Se puede pedir algo más?** Sólo **que el protagonista sea ZP**, nuestro presidente. Al menos en la carátula se parece mucho.

POR M. GONZÁLEZ

Citar a Digital Extremes es hablar de *Unreal* y de su primo hermano que habita en la Red, *Unreal Tournament*. Son palabras mayores. Mucho ha llovido desde la joya primeriza con la que este estudio de desarrollo sorprendió al mundo. Tras varias entregas de su versión multijugador a sus espaldas, ahora asaltan los corazones de los compatibles (y de las Xbox) con su nueva apuesta para el manido universo de los juegos de acción 3D. Y el resultado no podía ser más... mediocre. *Pariah* no es un mal juego, simplemente no destaca en nada.



Calemos el bisturí y vayamos por partes. Al comenzar tu aventura presencias una introducción que despierta tu curiosidad sobre el protagonista y su historia. Pero lo que podría ser un buen inicio se transforma en decepción debido a uno de tantos problemas que se asocian a las conversiones. Preparado para Xbox y ser visto en televisión, su baja resolución y los bordes cortantes de sus polígonos dañan a la vista.

Más allá de aspectos técnicos, la cuestión es que viajas en una nave espacial sobre la superficie de un planeta y, como no podía ser de otra manera, llegan los problemas. Recibes el impacto de un misil y la nave se precipita al vacío, pero tú sobrevives. Sorprendentemente, no eres un militar, como



Te preparan una emboscada, qué miedo. Tú espera a que les entren las ganas de...



La inteligencia artificial de los enemigos tiene serias lagunas.



En un imitador que se precie no podían faltar los buggy made in *Halo*.



¡Os estoy disparando! Y ellos como si nada. ¿Dónde está el botón de dar collejas?



El agua no refleja nada... ¿He dado un salto en el tiempo? Mi reino por un motor gráfico actual.

suele ocurrir en estos casos, sino un doctor de rostro, digamos... curioso. Buscas la carga perdida que no es otra que una chica de buen ver a la que han criogenizado por estar infectada por un poderoso virus (casi nada). Al encontrarla, ella te contagia su enfermedad (no de la forma que estás pensando).

A partir de aquí el argumento se difumina y se convierte en una mera excusa para ir correteando de un lado a otro matando a los enemigos que se cruzan en tu camino. Más o menos como el millón de juegos de acción desenfrenada que han pasado por nuestras manos.

Hay muchos detalles que hacen ver a *Pariah* como el hermano pobre de *Halo*

¿Y los gráficos? A primera vista lucen bien pese a sus paisajes demasiado rectangulares y faltos de polígonos. La iluminación destaca y las texturas pasan el aprobado con buena nota. Por su parte, los enemigos dan el pego. Lástima que, una vez muertos, desaparezcan como por arte de magia. Su presencia, por cierto, se hace bastante repetitiva, y su escasa variedad recuerda a los monótonos paisajes marronosos.

¡Corred malditos!

Pariah tampoco va sobrado en el apartado de la jugabilidad. Un puntero del tamaño de la luna puede provocar que derribes una pared a disparos antes de matar al enemigo que tienes enfrente: un mal que aqueja habitualmente a los juegos en primera persona paridos para consola.

Los enemigos, de todas formas, no te pondrán en apuros pese a tu esquiva puntería, ya que su inteligencia puede medirse con el grosor de una uña. Su comportamiento habitual es esperar agachados tras lo que sea. Y lo que esperan es casi siempre la muerte. A veces, en lugar de rematarte cuando te tienen contra las cuerdas, prefieren correr hasta encontrar su escondite favorito. Tal vez el virus que transportas sea una gastroenteritis de galopante transmisión aérea. O, simplemente, la imponente planta *zetaperiana* del héroe sea demasiado para ellos. Sea como sea, la IA hace aguas.

Como premio a tu paciencia, los desarrolladores han incluido la opción de mejorar las armas, pero, vamos, nada nuevo bajo el Sol. También dispones de vehículos, bien diseñados pero algo difíciles de controlar a través de fases demasiado lineales. De hecho, hay muchos detalles que hacen ver a *Pariah* como el hermano pobre de *Halo*.

El modo multijugador, bonito y barato, no levantará pasiones. Incluye bots y vehículos, pero pocos mapas. Los modos, los de siempre: A muerte, A muerte por equipos, Capturar la bandera, etc. Como complemento, el juego ofrece un editor de niveles muy sencillo de usar.

El modo multijugador no está mal, pero hay opciones mejores.

MAESTRO Y DISCÍPULO

La fórmula de juego de *Pariah* no es nueva. El referente es *Halo*, aunque el juego ha acabado pareciéndose más a *Breed*, otro de los imitadores del título de Gearbox.

HALO

El original, el bueno y el auténtico. Buena historia y, sobre todo, buena inteligencia artificial. Un rendimiento penoso y unos escenarios repetitivos y vacíos son su talón de Aquiles.





BREED

Se quedó muy lejos de *Halo*.
Gráficos y animaciones risibles, innumerables errores de programación y una inteligencia artificial aún más patética que la de *Pariah* acabaron con sus posibilidades de éxito.

EN RESUMEN

6

Un juego discreto. Cuenta con gráficos aceptables, pero resulta soso y repetitivo, la inteligencia artificial es de risa y su aportación al género nula.

LO MEJOR	LO PEOR
Buen rendimiento	Repetitivo
Totalmente traducido	Corto
	La IA

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
Breed





Great Battles of World War II
STALINGRAD

¿Es posible un juego de **estrategia militar en dos dimensiones** a estas alturas? Pues sí, *Stalingrad* es la prueba viviente. **Un título** de estrategia **correcto**, diseñado con profesionalidad, **pero al que le falta coraje** para dar carpetazo a muchos clichés del género.

POR X. PITA

No mienten tus ojos. Diferenciar a la criatura de DTFGames de *Blitzkrieg* cuesta Dios y ayuda. No sólo porque los dos utilizan el mismo motor gráfico, también porque el tipo de partida (estrategia militar pura, sin concesiones) es el mismo en las calles de Estalingrado que en las campañas de *Blitzkrieg* y todas su expansiones. Pero esto no es una nueva expansión de *Blitzkrieg* jamás anunciada. Tampoco un mod creado con profesionalidad. Es un juego de estrategia con todas las de ley. Se llama *Stalingrad* y viene, como otros tantos compañeros de generación, de la gélida Europa del este.

Hijo de una misma idea

Lo de que un juego insista en utilizar un motor en dos dimensiones a estas alturas del negocio comienza a parecer más una cuestión de tozudez que de puro y simple pragmatismo. Entendámonos. No tenemos nada contra los motores gráficos que le hacen pensar a uno en épocas gloriosas para el género.
Pero a día de hoy, cuando la estrategia ya ha asumido la tercera dimensión, seguir por el camino de las dos dimensiones se nos antoja casi incomprensible. Y es que la tecnología no es sólo un bonito traje con el que vestir a tu juego, sino que incide directamente en las posibilidades estratégicas de las batallas virtuales.

Stalingrad es un juego para pocos. Para muy pocos. Nadie puede discutir sus virtudes. Las tiene. Y muchas. De hecho, no tiene



DATOS TÉCNICOS

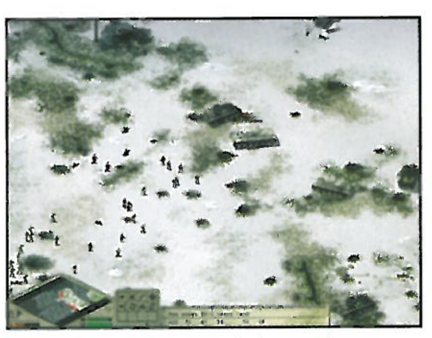
GÉNERO
Estrategia
DESARROLLADOR
DTFGames
EDITOR
Planeta DeAgostini
PRECIO: 19,95 € **PEGI:** +12
IDIOMA Textos de pantalla (español) Voces (inglés)

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIII 1 GHz	PIV 1,8 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

MULTIJUGADOR
Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗
WEB www.stalingrad-game.com



El juego de DTFGames reproduce al detalle la batalla de Estalingrado.



Como le sucedió a Napoleón, puede que no te siente nada bien el clima ruso.



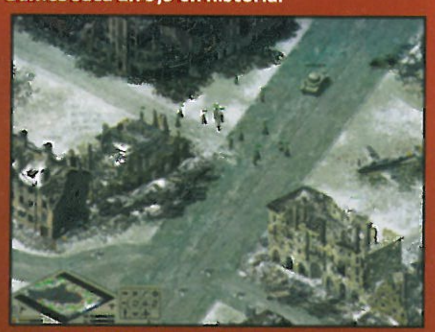
Hay que alabar la labor de documentación. DTFGames saca un 9,9 en historia.



No hay recursos. No hay gestión. Apechugas con las unidades que te otorgan al inicio.



Tienes que ser muy fan de este tipo de juegos para decantarte por *Stalingrad*.



Los diseñadores han hecho los deberes. *Stalingrad* es un juego bien documentado.

LA COMPAÑÍA QUE SURGIÓ DEL FRÍO

DTFGames. Quizás no te suene este grupo de diseñadores, porque son nuevos en este negocio. En realidad, son una sección autónoma, por así decirlo, de The Daily Telefrag; de ahí el DTF de su nombre. En palabras de Petr Prohorenko, diseñador y guionista de DTFGames, "hace tres años decidimos que Rusia estaba preparada para una página web dedicada al desarrollo de videojuegos, así que comenzamos con The Daily Telefrag. Hace más o menos dos años, fundamos la Russian Game Developers Conference". Tras eso, llegó DTF, el estudio de desarrollo. Lo que Prohorenko define como un paso lógico. *Stalingrad* es su primer juego.



precio como título capaz de reproducir en la pantalla lo vivido por el ejército alemán y soviético en las calles de la ciudad rusa. Su problema es otro. No que se parezca demasiado a *Blitzkrieg* y otros tantos. Es que apenas hay diferencia entre ellos.

En cualquier caso, DTFGames no pretende engañar a nadie. En las múltiples entrevistas que han concedido sus diseñadores, se ha hecho especial hincapié en que *Stalingrad* es un juego que no pretende ni innovar ni traer nada nuevo al género. Sus pretensiones son mucho más modestas: cubrir la batalla de Estalingrado.

Si por algo destaca *Stalingrad* es por su rigor histórico; como crónica de la batalla, acierta de pleno

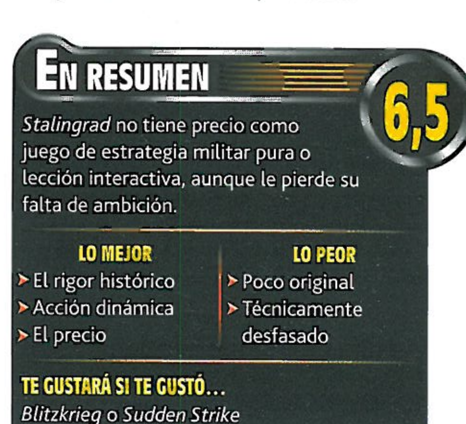
El juego cuenta con dos campañas. Una, en la que manejas a las fuerzas del Eje intentando hacerse con la ciudad del Volga. Otra, en la que haces lo propio con el ejército bolchevique, que intenta repeler la invasión. Aunque las campañas puede jugarse en el orden que desees, lo mejor sería que primero te decantases por los alemanes y después por los rusos. No es un capricho. Al estar concebido *Stalingrad* como una especie de crónica virtual de la batalla, seguir un orden cronológico parece lo más lógico.

Historia interactiva

Si por algo destaca *Stalingrad* es por su rigor histórico. Se reproduce paso por paso la famosa batalla de la Segunda Guerra Mundial, en la que dos millones de personas perdieron la vida. En ese sentido, como crónica de la batalla, *Stalingrad* acierta de pleno. A cada partida le precede una explicación (con el clásico diseño de planos militares) que confirma todo el esfuerzo de documentación hecho por sus creadores.

Y no es que se acaben ahí sus aciertos (la partida es lo suficientemente desafiante en todas sus misiones como para no tirar el juego por la ventana), pero es que DTF no se ha esforzado en absoluto por dotar a su juego de novedades suficientes como para interesar a cualquiera que no sea un devorador compulsivo de títulos ambientados en la Segunda Guerra Mundial.

Así, *Stalingrad* pasará a engrosar las filas de los juegos de estrategia solventes y resueltos con profesionalidad, correctos, casi notables, pero que tanto por su falta de ambición como por la total ausencia de frescura en su propuesta se ahogará entre la marea imparable de juegos que proponen partidas demasiado parecidas.



En resumen

6,5

Stalingrad no tiene precio como juego de estrategia militar pura o lección interactiva, aunque le pierde su falta de ambición.

LO MEJOR	LO PEOR
El rigor histórico	Poco original
Acción dinámica	Técnicamente desfasado
El precio	

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
Blitzkrieg o *Sudden Strike*

POOL:SHARK 2

Pool:Shark 2 es **uno de esos juegos** de la vieja escuela **perfectos para las noches de insomnio**: te atrapan como una mala cosa y no te dejan ir a dormir. **"Sólo una más..."** se convertirá en tu frase de cabecera.

POR X. ROBLES

Al igual que Tom Cruise en *El color del dinero*, en *Pool:Shark 2* encarnas a un joven buscavidas que se saca un sobresueldo jugando al billar. Puedes retar a camioneros con gorra y camisa a cuadros, a chicas vestidas de cuero, a auténticos moteros... vaya, la fauna habitual que podrías encontrar en cualquier bar de carretera americano.

Más allá de esta anecdótica caracterización, el juego de Blade Interactive se presenta como un título bastante entretenido de Bola 8 y Bola 9. Si no estás familiarizado con estas dos modalidades de billar, no te preocupes, porque se ha añadido un modo muy útil: las partidas guiadas. Un maestrillo del tapete te va dando indicaciones sobre cómo entronar las distintas bolas y te aconseja acerca del efecto y potencia para dejar la bola blanca bien situada. Lo más sorprendente del método ("Aprenda snooker en cuatro sesiones prácticas") es que realmente funciona, y en poco tiempo estás preparado para pasar al modo Estafa. Éste viene a ser el campeonato principal del juego, y en él tienes que apostar y ganar dinero para poder comprar accesorios varios, como bolas tuneadas, nuevos tacos, camisas, pantalones...


DATOS TÉCNICOS

GÉNERO
Deportes
DESARROLLADOR
Blade Interactive
EDITOR
Herederos de Nostromo
PRECIO: 29,95 € **PEGI:** +3
IDIOMA Textos de pantalla (inglés) Voces (inglés)

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIII 1 GHz	PIV 2 GHz
Memoria RAM	128 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

MULTIJUGADOR
Un mismo PC 2 LAN 2 Internet 2
WEB www.zoodigitalpublishing.com/site


Los controles son muy similares a los de *World Snooker Championship* 2004.

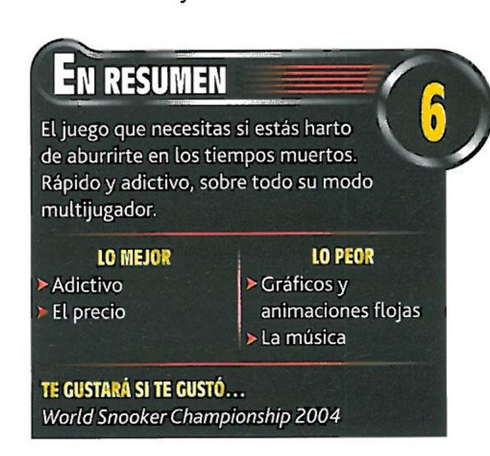

¡Vale, me rindo! ¡Cualquiera gana si jugamos a despistar!

TAPETE TUNEADO

Lástima que todo esto, que al principio tiene su gracia, se convierta luego en un adorno totalmente inútil; si te pones una camisa hawaiana y unos pantalones a rayas puede que tus poses sean de lo más molonas, pero no por ello tus tiros serán más efectivos.

De todos modos, lo más divertido de *Pool:Shark 2* son las partidas en el modo multijugador. Aunque el billar pueda parecer un deporte solitario, la verdad es que es muy competitivo, y seguro que acabarás celebrando las victorias cómo si hubieses ganado la final de Roland Garros: tirado en el suelo y berreando al grito de "¡La bola entró!".

En definitiva, *Pool:Shark 2* no tiene gráficos espectaculares ni aporta nada especialmente original, pero es un juego divertido que puede entretenerte durante horas. Como los de la vieja escuela.


EN RESUMEN

6

El juego que necesitas si estás harto de aburrirte en los tiempos muertos. Rápido y adictivo, sobre todo su modo multijugador.

LO MEJOR
- Adictivo
- El precio

LO PEOR
- Gráficos y animaciones flojas
- La música

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
World Snooker Championship 2004

7 SINS

Por mucho que *7 Sins* se presente como la cara irreverente de *Los Sims*, poca sombra puede hacerle. Aun así, vale la pena ver cómo se las han apañado para hacer un juego algo más original de lo que se podía prever.

Por S. Sánchez



Aquí nadie se quita la ropa interior. Ya puedes desistir.

El objetivo de *7 Sins* es sencillo: hacer que tu personaje se haga rico y famoso en la ciudad de Apple City por la vía rápida. Dominar el juego no supone mayor problema, ya que un breve tutorial te muestra lo básico, que es manejar una conversación, interactuar con los elementos de tu entorno y participar en minijuegos.

Al empezar sólo tienes acceso a tu casa y a una tienda de lujo en la que puedes empezar a ganar dinero. Ahí es donde debes aprender a desplegar tus encantos con las clientas. Cuando hablas con alguna, se te ofrecen varias opciones de diálogo. Debes descubrir cuáles son sus intereses para que vuestra relación vaya a más. Cuanto mejor es la relación, más fácilmente puedes obtener algo a cambio, y eso incluye el sexo.

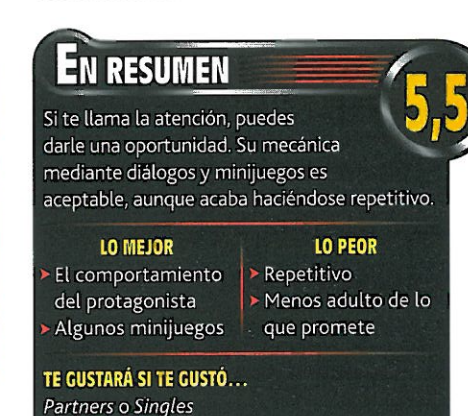
En tu cama o en la mía

Las relaciones entre personajes son uno de los pilares del juego, aunque, como sucede con los diálogos, el tono es menos adulto de lo que se podía prever. De hecho, *7 Sins* apuesta decididamente por el sexo seguro, ya que en sus relaciones íntimas los protagonistas nunca se deshacen de la ropa interior. Además, si alcanzas la compenetración máxima con alguna de tus amigas, la galería de imágenes de la chica en cuestión que desbloqueas no es para echar cohetes.

Un aspecto importante del juego es que el poco escrupuloso protagonista está sujeto a todo tipo de presiones mentales. Por eso existen medidores que te indican lo caliente, estresado y aburrido que está. Si alguno de estos medidores se desborda, verás lo que es perder el control. Para que esto no suceda, debes participar en una serie de minijuegos muy sencillitos que al principio dan algo de variedad a *7 Sins*. De todas formas, al cabo de unas cuantas horas de juego el único aliciente se reduce a descubrir cuál es el siguiente escenario en el que tu protagonista debe desenvolverse.



Las relaciones sexuales de *7 Sins* son un tanto descafeinadas.



En resumen

5,5

Si te llama la atención, puedes darle una oportunidad. Su mecánica mediante diálogos y minijuegos es aceptable, aunque acaba haciéndose repetitivo.

LO MEJOR	LO PEOR
El comportamiento del protagonista	Repetitivo
Algunos minijuegos	Menos adulto de lo que promete

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
Partners o *Singles*



Datos técnicos

GÉNERO
Estrategia

DESARROLLADOR
Montecristo

EDITOR
Atari

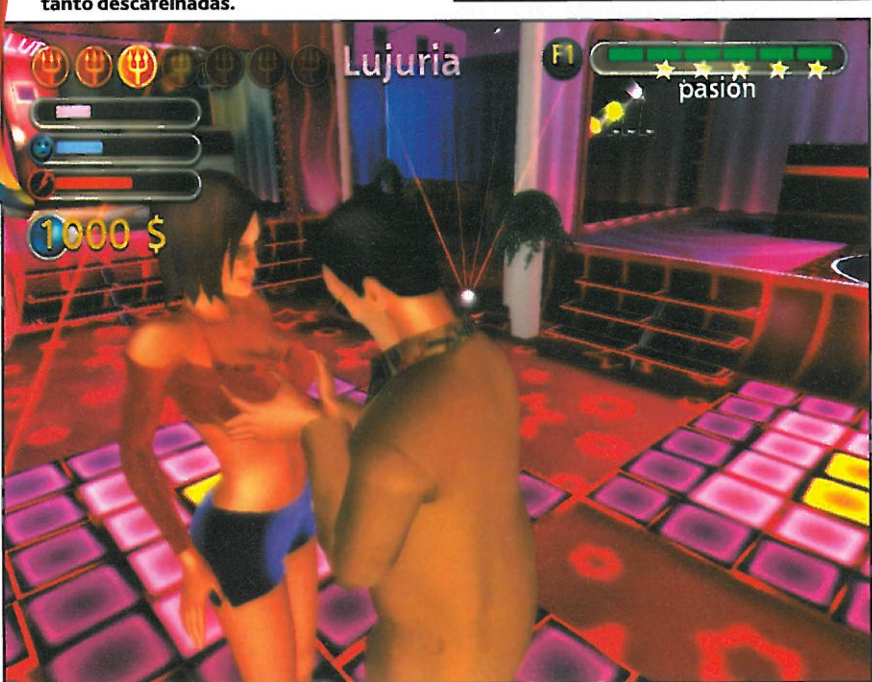
PRECIO: 19,95 € **PEGI:** +16

IDIOMA Textos de pantalla (español) Voces ✗

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIII 1 GHz	PIV 2,4 GHz
Memoria RAM	128 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	128 MB

MULTIJUGADOR
Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗

WEB www.7sins-game.com



Más vale que tengas una buena relación antes de dejar ver tus intenciones.

HUNTING UNLIMITED 3


¡Una manada de bisontes! Qué bien, ya tenemos comida para un mes.

¿Jamás se te ocurriría tener **la cabeza de Bambi presidiendo el salón**? ¿Ni reconvertir al pobre **Oso Yogui en alfombra**? Tranquilo, no necesitas ser fan de *Jara y sedal* para divertirte con *Hunting Unlimited 3*. **Aquí es todo virtual**.

POR X. ROBLES

Si eres aficionado a los juegos de acción, es fácil que en más de una ocasión te hayas encontrado con un escenario en el que debías ponerte en la piel de un francotirador. Pues bien, la mecánica de *Hunting Unlimited 3* es muy parecida a la de estos niveles, aunque en lugar de despachar mafiosos, robots o demonios, la pagas con ciervos, kudus o búfalos.

De buenas a primeras puede parecer algo complicado si lo tuyo con la caza no es vocacional. Pero no te preocupes, ya que las primeras misiones del modo Challenges (hay un total de 50 desafíos) están bastante guiadas. Te indican qué armas son las mejores, qué reclamos debes utilizar e incluso hacia dónde se mueven las presas. A medida que avanzas, la dificultad aumenta y vas pasando de disparar a inofensivos cervatillos a enfrentarte cara a cara con elefantes o leones. Nunca debes descuidar el buen pulso y la puntería.

Sigilo y sadismo

También puedes salir de cacería en el modo Free Hunt o diseñar tus propios escenarios con el editor. Gozas de total libertad a la hora de elegir tu armamento (rifles, escopetas, pistolas, arcos...) y tus reclamos, que van desde orina de macho (sí, has leído bien) hasta cuernos de reno. Si te ves con fuerzas, súbete al quad o al caballo y empieza a recorrer los inmensos y bonitos escenarios en busca de carne fresca. Si te da pereza, monta tu tienda de campaña, embadúrnate con mejunjes varios y quédate a la expectativa.

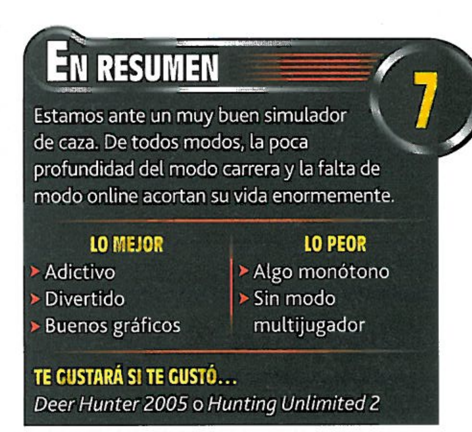
Aunque tanto el nivel gráfico como la jugabilidad son más que aceptables, al cabo de un tiempo puede hacerse monótono. Una de las carencias más destacables es que no puedes personalizar ni hacer evolucionar a tu cazador, como sí sucede en *Deer Hunter 2005*. Es imposible, por tanto, definir tu "estilo": sigiloso, rastreador, gran tirador... Además, *Hunting Unlimited 3* pide a gritos un modo on line decente. Aunque existe la posibilidad de competir en torneos a través de su página web, resulta tan complicado que mejor ni lo intentes.

Datos técnicos

GÉNERO
Simulación
DESARROLLADOR
SCS Software
EDITOR
Friendware
PRECIO: 29,95 € **PEGI:** N/D
IDIOMA Textos de pantalla (inglés) Voces (inglés)

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIII 800 MHz	PIV 1,8 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

MULTIJUGADOR
Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗
WEB www.huntingunlimited3.com


En resumen

7

Estamos ante un muy buen simulador de caza. De todos modos, la poca profundidad del modo carrera y la falta de modo online acortan su vida enormemente.

LO MEJOR	LO PEOR
Adictivo	Algo monótono
Divertido	Sin modo multijugador
Buenos gráficos	

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
Deer Hunter 2005 o *Hunting Unlimited 2*


A este kudu se le bajarán los humos en cuanto pulses el gatillo.


Si no puedes cargar con todas tus presas... penalización al canto.

¿TE HAS PERDIDO ALGÚN NÚMERO DE PC LIFE?



N°1



N°2





N°3



¿PODRÁS VIVIR SIN ELLA?



Envíanos este cupón junto a **4,95 €** en sellos de correos dentro del sobre por cada ejemplar que desees y te haremos llegar la/s revista/s a tu domicilio. Los gastos de envío están incluidos.

Envíalo a PC Life. Muntaner, 462 -2º 1ª. 08006 Barcelona

PC Life 1 ☐ • PC Life 2 ☐ • PC Life 3 ☐

Nombre y apellidos ______________________________

____

Dirección ______________________________

____

Población ______________________________

C.P ____________ Provincia ______________________________

Tel. ____________ Fecha de nacimiento ______________________________

e-mail ______________________________

No se admiten fotocopias ni faxes, sólo originales.

Sus datos pasarán a formar parte de un fichero confidencial, propiedad de Editorial Aurum S.L., lo que le permitirá participar en sorteos, recibir suscripciones e información de las últimas novedades de la editorial. Los datos NO se cederán a terceros. Usted podrá acceder a sus datos, modificarlos o cancelarlos, notificándolo por escrito a Editorial Aurum S.L.

Bienvenidas sean las reediciones si nos proporcionan **juegos de calidad a un mejor precio**. El paso del tiempo apenas ha pasado factura a los títulos que te comentamos a continuación. Claro que **algunos** son tan recientes que **ni siquiera peinan canas**.

BATTLEFIELD VIETNAM



DATOS TÉCNICOS

GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Digital Illusions
EDITOR: Electronic Arts
AÑO DE PUBLICACIÓN: 2004
PRECIO: 19,95 € ★★★★☆

Battlefield Vietnam supo conservar y mejorar muchas de las virtudes que habían hecho previamente de *Battlefield 1942* uno de los referentes de la acción multijugador. De hecho, las principales diferencias entre los dos son el motor gráfico y el marco en el que se desarrolla la acción, que pasa de los escenarios de la Segunda Guerra Mundial a las selvas de la Guerra de Vietnam.

Las mejoras gráficas de esta secuela se agradecen especialmente en un escenario en el que la frondosa vegetación sirve de camuflaje natural para que dos bandos se enfrenten por el control de una serie de bases.

Battlefield Vietnam también ofrecía algo más de variedad en las distintas clases de infantería. Respecto a los vehículos, el cambio de época se notaba sobre todo en los aéreos: los aviones son mucho más rápidos que los del original, pero las grandes estrellas de esta entrega son los helicópteros, que brindan los mejores momentos del juego. Sus posibilidades son tan ricas que se bastan y se sobran para aportar un nuevo componente estratégico.





CYCLING MANAGER 4

DATOS TÉCNICOS

GÉNERO: Deportes
DESARROLLADOR: Cyanide
EDITOR: Friendware
AÑO DE PUBLICACIÓN: 2004
PRECIO: 9,95 € ★★★★☆

Mientras esperas la quinta entrega de *Cycling Manager*, puedes disfrutar a un módico precio de la anterior. Dejando a un lado la anodina simulación de las carreras y el algo cuestionable apartado técnico, el título de Cyanide ofrece un sólido apartado de gestión, un trato de la información exquisito y una interfaz de lo más manejable.



SACRED



DATOS TÉCNICOS

GÉNERO: Rol
DESARROLLADOR: Ascaron
EDITOR: FX Interactive
AÑO DE PUBLICACIÓN: 2004
PRECIO: 9,95 € ★★★★☆

Sacred se convirtió rápidamente en un título muy respetado por la comunidad rolera. El motivo: aunque descuidaba algunos aspectos técnicos, resultaba tremendamente adictivo y dinámico. En él, debes encarnar a uno de los seis personajes disponibles para recorrer un territorio enorme, resolver decenas de misiones y acabar con miles de enemigos.



Esta reedición incorpora la expansión *Sacred Plus*, que aporta nuevos escenarios y enemigos y todas las novedades de la versión 1.8.3.

TRAINZ 2004: EDICIÓN DE LUJO



DATOS TÉCNICOS

GÉNERO: Simulación
DESARROLLADOR: Auran
EDITOR: Friendware
AÑO DE PUBLICACIÓN: 2004
PRECIO: 29,95 € ★★★★☆

Si todavía recuerdas con añoranza aquellas jornadas de Ibertren, difícilmente podrás resistirte a los encantos de este título. En esta entrega de la saga *Trainz* dispones de un ciclón de opciones para montar tu propia red ferroviaria sin salir de casa.

LA OPORTUNIDAD DEL MES

CITY OF HEROES

DATOS TÉCNICOS

GÉNERO: Rol online
DESARROLLADOR: Cryptic Studios
EDITOR: Friendware
AÑO DE PUBLICACIÓN: 2005
PRECIO: 19,95 € ★★★★★





Este título ha rebajado su precio en un visto y no visto, probablemente porque las ventas no han sido las esperadas. Y eso que se trata de un juego de gran calidad, aunque la competencia en el género del rol online es hoy por hoy feroz. Esta rebaja llega en un buen momento, cuando ya es posible descargarse la expansión *Colosseum*.

Tu misión en el juego es crear un superhéroe a partir de múltiples posibilidades de personalización para enfrentarte a interminables hordas de villanos. Cientos de jugadores se unirán a ti, todos ellos dotados de habilidades y poderes especiales que los harán únicos.

Si bien a la larga la mecánica puede resultar algo monótona, se trata de un juego estable, convincente y con buen aspecto, lo que no es poco. Con la nueva expansión, *City of Heroes* constituye una opción a tener en cuenta.





UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2004-2005

DATOS TÉCNICOS

GÉNERO: Deportes
DESARROLLADOR: Electronic Arts
EDITOR: Electronic Arts
AÑO DE PUBLICACIÓN: 2005
PRECIO: 19,95 € ★★★★★



No, la ficha no está equivocada. Al igual que pasa con *City of Heroes*, este *UEFA Champions League* salió hace apenas tres meses y ya lo tienes en línea económica. En realidad, sin ser un juego flojo, no despertó el interés de muchos aficionados porque se parecía demasiado a su hermano mayor, el último *FIFA*.

El efecto Cinemascope en forma de bandas negras horizontales más que agradar, molesta. Tampoco parece de recibo la desaparición del radar de pantalla. Sin embargo, ciertos retoques en los saques y en el juego aéreo mejoran levemente la jugabilidad. Además, la ambientación está más lograda: aparte de los cánticos, una cámara seguirá los gestos del entrenador, al que podrás personalizar. Lo más destacable, el Modo Temporada con objetivos. A este precio, la compra del juego es más que recomendable.

LOS SIMS: SUPERSTAR

GÉNERO: Estrategia · **PRECIO:** 9,95 €

Una de las expansiones para *Los Sims* con más sustancia. No sólo por la gran variedad de objetos y la buena noticia que supone ver multiplicadas las situaciones y metas, sino por las mejoras técnicas. El rendimiento general del juego cotiza al alza, casi tanto como puede hacerlo tu nivel de popularidad gracias a esta expansión. ★★★★☆



LOS SIMS: ANIMALES A RAUDALES

GÉNERO: Estrategia · **PRECIO:** 9,95 €

Si ya era complicado controlar los devaneos de seres humanos, imagina tener que diplomarte en el arte de la horticultura y el cuidado de animales. Aparte de todo tipo de fieras y plantas, encontrarás 125 objetos nuevos y cinco profesiones adicionales. ★★★☆☆



LOS SIMS: MAGIA POTAGIA

GÉNERO: Estrategia · **PRECIO:** 9,95 €

Cualquier excusa es buena para satisfacer a los fans de la saga. En esta ocasión las novedades son escasas, pero la inclusión del nuevo barrio, Ciudad Mágica, te deparará sorpresas divertidas como los duelos mágicos. Sólo para incondicionales. ★★★☆☆



M. GONZÁLEZ

ACCIÓN

El duro y las pesetas

Tienen razón los que dicen que nadie da duros a cuatro pesetas (sí, la peseta, ¿te acuerdas?). Más bien suele ocurrir al revés, y con mucha frecuencia. Un brillante ejemplo son las conversiones, en su mayoría de PlayStation 2, con las que las compañías bombardean últimamente al indefenso PC. En concreto, el género de acción tal vez sea el más afectado por este bombardeo inmisericorde de productos multiplataforma.

De acuerdo, los gráficos no lo son todo. Un juego depende en primer lugar de su concepto y de cómo éste es llevado a la práctica. Si es divertido, es divertido con cuatro o con un millón de polígonos. Pero tampoco demos por buena esa mentira de que la belleza está en el interior, porque el nivel gráfico es uno de los elementos que marcan diferencias entre unos juegos y otros. Las apariencias tienen su peso. Y no siempre engañan.

No es lo mismo un juego con *shaders* que sin *shaders*, con texturas mapeadas de nueva generación que con otras más planas que una tabla de planchar. No es lo mismo una definición fotográfica que una resolución sólo aceptable para miopes. No es lo mismo, en definitiva, un ordenador de gama alta con un joya de tarjeta gráfica que la negra de Sony haciendo lo que puede.

Con todo, algunas compañías, por pereza, por avaricia o porque pueden, han decidido que un ordenador y la más limitada de las consolas actuales son criaturas a las que se puede alimentar de igual manera. Por eso nuestros equipos sufren esa indigestión de supuestas conversiones que todo lo que traen es una caja nueva y lo imprescindible para que funcionen bajo Windows.

¿Estrategia empresarial o simple jeta?

EL APUNTE

¿HABEMUS NUKEM?

La noticia vaga por la Red. No lo podremos ver en el E3, pero aseguran que saldrá en 2006. Nadie se lo cree del todo, pero sí que parece que el título de desarrollo más largo de la historia podría estar acabado algún dia, concretamente para el décimo aniversario de *Duke Nukem 3D*. Esperemos que sea antes del próximo cambio de Papa.



Algunas compañías han decidido que a ordenadores y consolas se les puede alimentar de igual manera

X. PITA

ESTRATEGIA

Caminos alternativos

Que vende lo retro, el guiño a lo cutre, al cine de artes marciales o los monstruos gigantes a la japonesa, lo sabemos todos. Y también tipos avispados como Quentin Tarantino, capaces de convertir su onanismo cinematográfico en joya del celuloide aclamado por todos.

Pero quién nos iba a decir a nosotros, a veces escépticos redactores de videojuegos embarcados en la búsqueda de la originalidad, que el amante de lo *vintage* y lo bizarro iba a tener un sitio entre píxeles y estrategia. Y, ya de paso, para refrescar el panorama.

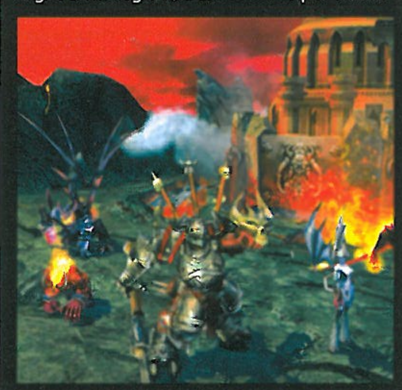
Por eso sorprende comprobar todo el interés que ha despertado un modesto juego como *They Came from Hollywood*. Prensa y público se han volcado con el título de Octopus Motor, tal vez por la simpatía que siente el personal por el cine de ciencia ficción catastrófica que tocó techo allá por los 50-60 y por la necesidad que tiene un género, la estrategia, de evitar caminos demasiado trillados.

Es esa misma razón, la originalidad y lo diferente de su planteamiento, lo que caracteriza a *The Movies*, aunque en este caso el juego esté firmado por un gurú del género que necesita volver a confirmar su solvencia, el ahora decepcionante Peter Molyneux, y no por unos recién llegados a esta arena virtual. Poco a poco, parece que la estrategia vuelve a apostar por escenarios que van un poco más allá de la enésima relectura de *El Señor de los Anillos* o los hijos bastardos de *Age of Empires*. Juegos que, en su modestia, no tendrán mucho que hacer contra lo nuevo de Ensemble Studios pero que nos vuelven a demostrar que el matrimonio entre cine, cultura pop y videojuego no se queda sólo en recrear las escenas del gran taquillazo veraniego.

EL APUNTE

QUE SIGA LA SAGA

Es una de esas series que ya más bien huelen a naftalina, pero *Heroes of Might & Magic* se resiste a tocar las campanas de réquiem. Parece que el relanzamiento de la serie se hará por todo lo alto. Might & Magic cumple 20 años y se celebra con la edición de un nuevo capítulo, *Heroes of Might and Magic V*, desarrollado por Nival.



La estrategia apuesta por escenarios que van más allá de los hijos bastardos de *Age of Empires*

AVENTURAS

G. MASNOU

Un icono del pasado

Lejos quedan ya los días de gloria de *Tomb Raider*. Otrora estandarte de los juegos de aventuras y plataformas, la saga protagonizada por Lara Croft ha ido perdiendo calidad y adeptos a partes iguales hasta quedarse en apenas nada. Y no parece que las cosas vayan a cambiar en un futuro inmediato.

Legend, la recientemente anunciada séptima entrega, huele a fracaso. Tal vez no en ventas, porque el marketing tiene mucho poder y los designios del mercado son tan caprichosos como imprevisibles, pero sí en términos de inventiva y capacidad de sorpresa. Los escasos detalles que se conocen del juego (casi todos ellos filtrados a través de la página oficial, www.tombraider.com) dejan entrever un título continuista, de aspecto anticuado y que vuelve a anteponer un detalle tan secundario como el encanto de su protagonista a la jugabilidad. Una Lara Croft menos escultural, dotada de una complexión más acorde con nuestros tiempos, con "texturas realistas, detallados rasgos faciales, ojos muy vivos y movimientos fluidos", tal y como reza la entusiasta nota de prensa.

Sin capacidad de sorpresa alguna y con una más que evidente falta de interés por crecer, *Tomb Raider: Legend* lo tendrá difícil. El trono de los juegos de aventuras tiene ahora un nuevo y sólido dueño (*Prince of Persia*) y aquellos usuarios (millones) que a mediados de los 90 se dejaron cautivar por Lara Croft son en la actualidad jugadores habituales que necesitan más argumentos que los voluminosos atributos de la protagonista para volver a morder el anzuelo. Veremos.

EL APUNTE

TALENTO JAPONÉS

La sensación está en la Red. *Doukutsu* (aquí llamado *Cave Story*) es probablemente uno de los mejores juegos freeware aparecidos jamás, sobre todo por cómo mezcla en un único contexto elementos de *Metroid, Zelda* y *Rick Dangerous* para ofrecer una experiencia profunda y sorprendente. Podrás descargarte el juego más el parche de traducción en http://agtp.romhack.net/doukutsu.html.



La explosiva Lara Croft se niega a crecer y *Tomb Raider: Legend* se resentirá sin remedio

ROL

J. J. CID

Rol con talante

Uno de los lectores habituales de esta columna se puso en contacto conmigo hace unos días para recomendarme que entrase en la página del Ministerio de Educación y Ciencia y me leyese lo que allí se dice sobre los juegos de rol.

La verdad es que no le hice caso. No tenía grandes expectativas. Hastiado de informes alarmistas y prensa amarilla, esperaba otro panfleto dedicado a padres en estado de alarma continua, en absoluto información veraz sobre una forma de ocio alternativa. Pero mi lector e informador volvió a ponerse en contacto conmigo para preguntarme qué pensaba de la página, así que no tuve más remedio que leerla. El enlace es éste: www.cnice.mecd.es/recursos2/estudiantes/jovenes/op_11.htm.

Tras una primera lectura, me llamaron la atención los apartados titulados "Aportaciones de estos juegos" y "Los siete mitos sobre los juegos de rol".

El primero trata de los valores positivos que el autor le encuentra a estos juegos (esto es novedad) y el segundo, sobre una serie de "mitos" o falsas informaciones habituales que no sé de dónde han sacado. Cierto es que desmiente toda esa ristra de "mitos" con argumentos razonables, pero algunos de ellos más bien parecen fruto de la fértil mente de los empleados del Ministerio. ¿O es que acaso alguien piensa de verdad que con el rol se aprende a lanzar hechizos reales?

No está mal que este Ministerio quiera dar información sobre una forma de ocio como otra cualquiera que a algunos parece esotérica. Lo que ya no está tan bien es que la información esté aparcada en un rincón de la web, no parezca rigurosa ni muy contrastada y, sobre todo, haya sido redactada con un exceso de "talante" tan empalagoso como ineficaz.



EL APUNTE

SACRILEGIO

Tras una campaña de lanzamiento y una edición sobresalientes por parte de FX Interactive, *Sacred*, el llamado a ser heredero indirecto de Diablo, ha perdido parte del crédito conseguido en su momento. Sus servidores están semivacíos, las actualizaciones arreglan sus fallos a cuentagotas y empieza a cundir el desánimo entre sus incondicionales. Esperamos que el lanzamiento de *Sacred Premium* reconduzca la situación.

No está mal que el Ministerio de Educación y Ciencia quiera dar información sobre el rol

X. ROBLES

DEPORTES

Los peceros no la saben meter

Una de las noticias recientes que más me han llamado la atención es que la Universidad Politécnica de Hong Kong ha desarrollado un juego, *Soccer Referee*, en el que controlas ¡al árbitro! Como lo oyes, tu sueño hecho realidad: ya podrás ser como Brito Arceo. Bromas aparte, en este juego podrás pitar fueras de juego, amonestar jugadores, señalar faltas, anular goles... Tus decisiones, como no podía ser de otra manera, estarán condicionadas por varios factores: por un lado, la Mafia, que te "sugerirá" qué resultado debe verse en el luminoso al final de los 90 minutos, y por otro, los espectadores, que te acribillarán a botellazos si eres demasiado descarado.

Proyectos así me hacen reflexionar sobre el rumbo que están tomando los videojuegos deportivos en PC. Los simuladores actuales alcanzan con frecuencia altas cotas de calidad técnica, pero apenas encontramos algo innovador, original. Además, en el 90% de los casos, son conversiones directas de juegos consoleros. Hace unos años, esta tendencia se podía entender: pocos usuarios de PC tenían pads. Por tanto, el modo multijugador, que es el corazón de la mayoría de los juegos deportivos, quedaba anulado. Pero, ¿y ahora? Casi todo el mundo tiene una conexión a Internet más o menos rápida, y el juego on line ofrece posibilidades ilimitadas, sobre todo en los títulos más *arcade*. Peleas con apuestas en *Fight Night Round 2*, partidos de tres contra tres en *NBA Street* o en el divertido *Soccer Slam*... Espero que en breve alguna de las grandes compañías nos sorprenda con un título innovador que rompa con el tópico de que "los peceros no la saben meter".

EL APUNTE

JUGAR A OTRO BAR

Sega ha decidido no publicar *World Snooker Championship 2005* en nuestro país. Después de ponernos la miel en los labios, la mítica compañía ha cancelado el título sin dar más explicaciones, aunque sin duda se ha debido a sus pobres expectativas de venta. Los amantes del snooker tendremos que optar por *Pool:Shark 2* o seguir enganchados a Eurosport si queremos ver a O'Sullivan y compañía.

Espero que en breve alguna de las grandes compañías nos sorprenda con un título innovador

J. FONT

CARRERAS

La evolución de la especie

Está claro que los gustos cambian y las percepciones evolucionan. En el mundo de las carreras virtuales, lo que se lleva ahora son las competiciones reales y el espíritu callejero del *tuning*. Esta súbita moda ha hecho que se aparquen momentáneamente juegos de otro tipo que proliferaban hace unos años, como *Motocross Madness*, *4x4 Evolution*, *Destruction Derby* o *Interestate '82*. Estos cuatro títulos representan un tipo de entretenimiento alternativo y rico en posibilidades que ahora se echa algo de menos. Además, aportaban ideas frescas y puntos de partida originales. Ahora parece que todo se limite a juegos en que se trata de acumular prestigio, dinero y mejoras en tu vehículo. O en su defecto, ponerte en la piel de un piloto de competición real y seguir su carrera hasta la cumbre.

Por suerte, un juego de carreras puede sobrevivir con ideas trilladas e incluso sin nada parecido a un argumento. La calidad de la conducción, las opciones del juego o el número de circuitos y vehículos suelen ser incentivos suficientes para enganchar al jugador. El reto de ser el más rápido es un poderoso aliciente.

Sin embargo, no estaría de más que volvieran a desarrollarse títulos centrados en otro estilo de juego Por ejemplo, de motocross, carreras de 4x4 o enduro en escenarios abiertos. Juegos en que no haga falta que una calzada te marque el trazado. Parece que cada vez hay menos aficionados a estos deportes campestres. Los gustos cambian, y parece que todos nos hemos vuelto felices urbanitas ávidos de prestigio y *tuning*. Al menos, de momento.



EL APUNTE

POTENTES Y MATONES

Buka ha anunciado el lanzamiento, a finales de año, de *Hard Truck: Apocalyptic War*. Se trata de un juego al más puro estilo Mad Max en el que podrás encarnar a un conductor de camiones. Sus creadores prometen que aunará espectáculo tridimensional y variedad de situaciones al estilo *Driv3r*.

Un juego de carreras puede sobrevivir con ideas trilladas e incluso sin nada parecido a un argumento

M. A. GONZÁLEZ "GADGET"

SIMULACIÓN

Volar como un buitre

Con el lanzamiento de *Condor: The Competition Soaring Simulator* (www.soaringsim.com), tenemos por fin una aproximación seria a la faceta de la aviación más romántica y atractiva, el vuelo a vela. Aunque han existido algunos intentos previos de simular esta forma de vuelo, como *Der Segel Flug Simulator* (www.sfspc.de), *Silent Wings* (www.silentwings.no), *Sailors of the Sky* (www.sailorsofthesky.com) e incluso una modificación del recurrente *MS Flight Simulator* (www.virtualsoaring.org y www.fsglider.de), por alguna razón, esta interesante modalidad nunca ha terminado de cuajar entre los aficionados.

Y eso que el vuelo a vela virtual no carece de emociones. Al contrario, para poder salir victorioso en competiciones en red, son necesarias grandes dosis de audacia, buen juicio, habilidad, y, sobre todo, conocimientos. Estas cualidades son las mismas que caracterizan a un buen piloto de combate virtual, tal vez la modalidad más practicada de este hobby. Siendo así, parecería lógico que a los pilotos virtuales a los que gusta el combate disfrutasen también el vuelo a vela virtual. De hecho, diríamos que así es, pero la falta de interés de las grandes compañías por estos productos hace que la mayoría de los aficionados ignore su existencia.

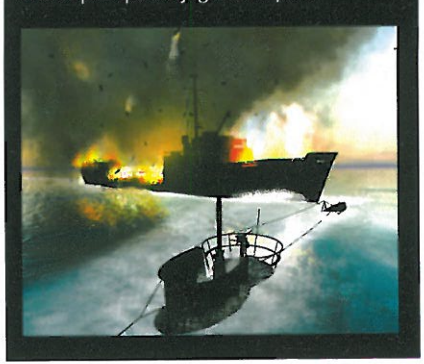
El vuelo a vela virtual constituye una relajante alternativa para todos aquellos que se quieran olvidar un rato de los combates o viajes. Y de paso, afina nuestras habilidades de vuelo.



EL APUNTE

HORROR DE HORRORES

Con *Silent Hunter 3*, llega a la simulación el insufrible sistema anticopia Star Force. Son muchos los usuarios que han comprado este simulador para descubrir después que no se instala o crea graves errores en el sistema operativo. Este dispositivo está consiguiendo que los legos en temas hackerianos se doctoren a toda prisa en el arte de buscar cracks para poder jugarlo en paz.



Si te quieres dedicar al vuelo virtual a vela en Red, necesitarás grandes dosis de audacia

S. SÁNCHEZ

ON LINE

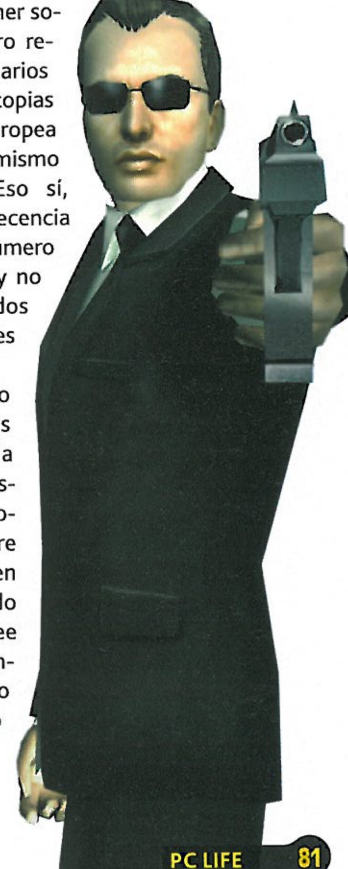
El derecho a cancelar dignamente

Ya decía la madre de Forrest Gump que la vida es como una caja de bombones y nunca sabes lo que te va a tocar. El bombón amargo de turno le ha tocado esta vez a muchos jugadores de *The Matrix Online*, que se están encontrando con problemas que no parecen propios de una compañía seria y competente como Monolith.

Como juego de rol multijugador masivo, *The Matrix Online* es criticable desde muchos puntos de vista, sobre todo si lo comparamos con los pesos pesados de la competencia, mucho más profundos, bien estructurados y vistosos. Por ello, no debería sorprender a nadie que muchos jugadores se den de baja de sus servidores una vez expirado el periodo de prueba gratuito.

Pues bien, aunque cueste creerlo, el juego no lleva incorporada ninguna opción que permita cancelar la cuenta. Ni siquiera se puede hacer desde la página web destinada a la gestión de cuentas del usuario. Así que, si alguien quiere darse de baja, debe hacerlo mediante llamada telefónica. Pensábamos que sería una prioridad para Monolith poner solución a esto, pero resulta que los usuarios de las primeras copias de la versión europea deben seguir el mismo procedimiento. Eso sí, han tenido la decencia de facilitar un número del Reino Unido y no de Estados Unidos para los jugadores de esta versión.

Se trata de algo sin precedentes y fuera de toda lógica, así que esperamos que Monolith demuestre flexibilidad y buen juicio permitiendo a quien lo desee darse de baja online en un futuro próximo. Es lo menos que se les puede pedir.



EL APUNTE

TENEMOS UNO

Guild Wars ya está disponible en España. Quiero resaltar esta noticia porque muchos lectores me piden que les recomiende un juego on line al que se pueda jugar sin pagar cuota. Los que había hasta ahora eran más bien modestos, pero *Guild Wars* sí vale la pena. Compruébalo en nuestro análisis. A ver si cunde el ejemplo y empiezan a editarse buenos juegos de este tipo sin cuotas.



Increíble, *The Matrix Online* no lleva incorporada ninguna opción para cancelar la cuenta



EN EL DISPARADERO

La mala prensa de los videojuegos

Paguemos con la misma moneda, la exageración. Desde los tiempos del Santo Oficio no se vivía una **persecución** tan **apabullante y avasalladora** como la que en los últimos años **están sufriendo los videojuegos por parte de** algunos **medios de comunicación**. En las siguientes líneas te contamos cómo está el patio.

POR G. MASNOU Y X. PITA

De producto minoritario a entretenimiento para las masas. En apenas treinta años, los videojuegos han dejado de ser la diversión de unos pocos para ocupar un lugar de privilegiado protagonismo en el día a día. Claro que tanto protagonismo tiene un precio. El mundo del juego crece en lo artístico y en lo comercial y consecuentemente se convierte en el centro de atención de todas las miradas.

La puesta de largo de eso que muchos ya llaman *octavo arte* no está siendo un camino de rosas. Ni mucho menos. Y es que las pasiones no son buenas consejeras. El videojuego lleva camino de ser la forma de ocio con opiniones más encontradas.

Por un lado están los jugadores habituales que han hecho suyos ritos y personajes. Por el otro, periodistas, asociaciones o padres recelosos que no acaban de comprender el *modus operandi* del entretenimiento electrónico. Mientras los primeros ven una apasionante forma de ocio con la que desconectar de sus quehaceres diarios, para los segundos es un pasatiempo que entraña riesgos físicos y mentales. Un hábito casi


¿Jugar asiduamente puede afectar a tus migrañas?

tan peligroso y adictivo como la droga o el alcohol. Opiniones así de divergentes no parecen condenadas a entenderse.


Las desmembraciones están al orden del día en *Soldier of Fortune.*

MEDIOS Y OPINIÓN

En gran número de casos, la parcialidad y cierto tono moralista afloran cada vez que se habla de videojuegos en televisión, radio, periódicos o Internet. Y el desconocimiento. Seamos claros. Como cualquier otra forma de ocio (cine, música o literatura), el videojuego funciona como válvula de escape. Oficinistas, ejecutivos, obreros o estudiantes juegan para distraerse con historias que muchas veces se nutren de la violencia y/o el sexo.

Con tan delicados ingredientes en la ecuación, no debe extrañar que uno se encuentre con artículos de dudoso rigor periodístico. Textos cortados por el patrón del histerismo como el publicado en el diario *La Razón* en el que se aseguraba que "el 50 por ciento de los jóvenes jugadores reconoce haber tenido algún encontronazo debido a su adicción. El 21,4 sufrir alguna bronca en el entorno escolar; el 20,6% discutir con sus padres".

El videojuego lleva camino de ser la forma de ocio con opiniones más encontradas

Sumémosle a eso la descontextualización más atroz ("Por la módica cantidad de 8.500 ptas., el niño ensaya y aprende múltiples formas de matar", se aseguraba desde *Ecodesarrollo Gaia*) e incluso la discriminación, como queda palpable en este ejemplo extraído de *El Correo Digital*: "Los niños y adolescentes que leen al menos media hora a la semana y realizan deberes diariamente son menos agresivos, mientras que son más violentos cuanta más televisión y videojuegos consumen".

EL RESPONSABLE DE TUS ERRORES

Amparados en sucesos trágicos (el tristemente famoso caso del parricida fan de *Final Fantasy VII* o la matanza de Columbine cometida por fervientes seguidores de *Doom*), los medios hablados y escritos apuntan de tanto en tanto al videojuego como último responsable. ¿Resultado? Todo lo que huele a ocio electrónico suele ser rechazado de plano por la sociedad más conservadora.

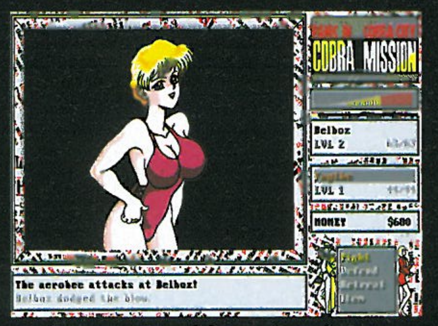
Según Daniel Gómez Cañete, profesor de Cultura de los Videojuegos en la Universidad Politécnica de Cataluña, la visión apocalíptica que los medios de comunicación tienden a difundir del videojuego se debe a "pura ignorancia en primer lugar, y después al miedo. Los videojuegos e Internet son competencia directa". Para Gómez Cañete no existe relación directa entre violencia juvenil y videojuegos. "Otra cosa es que nuestra sociedad sea violenta", apunta. "Es un problema general de nuestras sociedades, que se refleja en los videojuegos como efecto, no como causa".

Gran parte de los medios de comunicación apuntalan sus noticias sobre informes. Exámenes llevados a cabo por médicos, psicólogos, educadores o asociaciones por

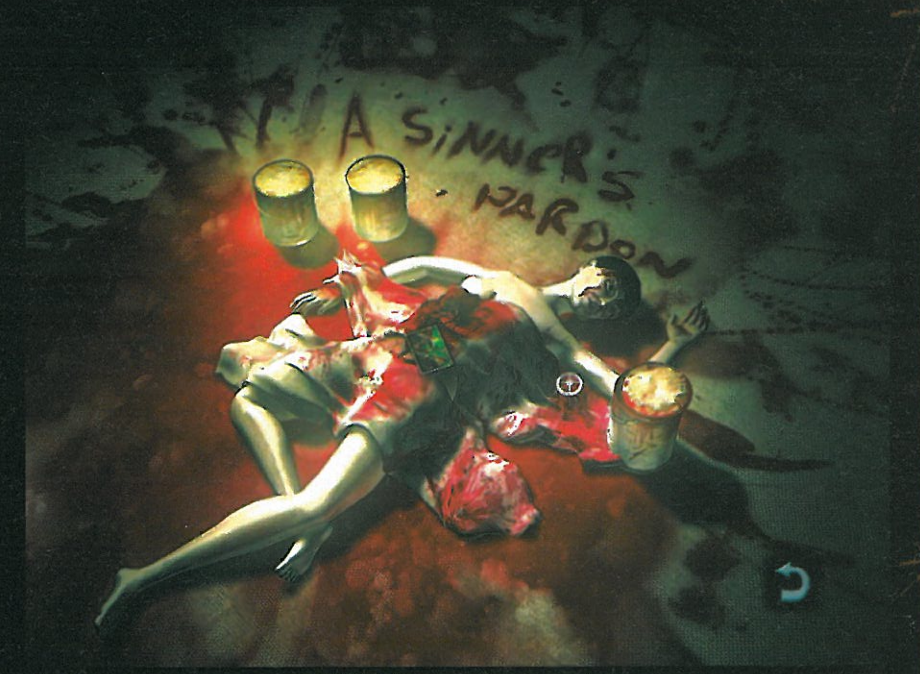


Final Fantasy estuvo en el punto de mira de la opinión pública.


Violencia, escándalo y poca diversión en un juego como *Postal 2.*



Muchos usuarios adultos quieren juegos adultos, como *Cobra Mission*.



El PEGI evita que juegos como *Still Life* lleguen a las manos de un menor.

la defensa de los derechos humanos (como *Amnistía Internacional*). Se da la circunstancia de que la mayoría de los profesionales no ha tenido contacto directo con el mundo de los videojuegos.

Según Daniel Gómez Cañete, dichos informes son, cuando menos, "poco fiables". Y da ejemplos. En su última denuncia contra la violencia virtual, *Amnistía Internacional España* incluía en su particular lista negra un videojuego que llamaba a la reflexión sobre el terrorismo y la forma de combatirlo desde Occidente. Pues bien, ese mismo videojuego fue recomendado por la propia *Amnistía Internacional* en Estados Unidos como todo un ejemplo a seguir. A la hora de buscar una razón a hechos tan llamativos como éste, Gómez Cañete da una rotunda opinión: "A las ONG les puede el marketing tanto como a la Coca-Cola".

Regulación contra la ignorancia

El mismo informe provocó en su día serias críticas por parte de Carlos Iglesias, secretario general de la Asociación Española de Software de Entretenimiento (ADESE), que aseguraba que "sólo un dos por ciento de los juegos presentes en los comercios tienen contenidos para adultos". Las cifras hablan por si solas: Teniendo en cuenta que en España se distribuyen alrededor de 2.500 videojuegos, este dato reduciría a 50 el número de productos que, por sus contenidos (alto nivel de violencia, sexo, consumo de drogas, entre otros), no están recomendados para menores de edad.

A juicio de Iglesias, es extremadamente alarmista declarar que la mitad de los videojuegos violan los derechos humanos. Según el responsable de esta asociación, el estudio "desenfocaba la realidad porque los videojuegos no tienen unos contenidos más o menos violentos que los que aparecen en los medios de comunicación, como la televisión o el cine".

Todo lo que huele a ocio electrónico suele ser rechazado por la sociedad más conservadora

Para combatir situaciones como la vivida en diciembre del año pasado, ADESE se ha adherido al código de autorregulación internacional PEGI (Pan European Game Information). Sus críticos afirman que se trata de un código voluntario y que no todas las empresas están suscritas a él. Además, no existe una supervisión efectiva de cada videojuego, sino que ésta queda en manos de la propia empresa productora.

Según afirma *Aministía Internacional*, en España las autoridades no se implican

EN EL OJO DEL HURACÁN



Son la carne de cañón de medios de comunicación y asociaciones humanitarias. Estos títulos, más que cualquier otro, han acaparado tantos titulares como personajes de la calaña de Bin Laden, Sadam Hussein o George Bush. Todo un honor.

DUKE NUKEM 3D

Un clásico como la copa de un pino (por calidad, inventiva y factura técnica) masacrado en su día por el malsonante vocabulario del protagonista, por lo abundante de las escenas *gore* y por un nivel de interactividad que permitía entre otras muchas lindezas utilizar los urinarios públicos o pagar a prostitutas para que enseñaran sus encantos.



DOOM

Uno de los juegos más populares de la historia del PC y uno de los más criticados. Atmósfera terrorífica, enemigos inteligentes, armas de diseño pluscuamperfecto (especialmente la escopeta de dos cañones) y sangre y vísceras a borbotones. *Doom* demostró que los videojuegos no tenían por qué ser coto exclusivo de adolescentes. Aunque eso fue algo que no todo el mundo entendió.





Los padres deben alejar a sus hijos de juegos como *Phantasmagoria 2*.



La aparición de un querubín peleón en *Messiah* produjo un cisma religioso.

excesivamente. Aunque han suscrito este código de autorregulación, en la práctica descargan toda la responsabilidad en las propias empresas productoras y distribuidoras. Sin embargo, el propio Carlos Iglesias se encarga de aclarar que a PEGI están adheridas la práctica totalidad de las empresas que operan en España.

Hoy por hoy, en todos los puntos de venta de videojuegos la inmensa mayoría de los productos están clasificados según las clásicas recomendaciones por edades. Y no sólo eso. La autorregulación responde a un modelo global idéntico para toda Europa. Con la futura implantación del sistema en Alemania, único país que se *resistía*, el PEGI regulará el contenido de los videojuegos en todos los países de la Unión Europea.

Un puñado de razones

Cuando a un hombre tan habituado con el tratamiento vejatorio que sufren los videojuegos por parte de la prensa como es Carlos Iglesias se le pregunta por su opinión al respecto, el secretario general de ADESE no duda ni un segundo: "La violencia siempre resulta más atractiva periodísticamente y los periodistas que escriben en los medios generalistas no conocen la industria ni tienen presumiblemente tiempo para documentarse". Afortunadamente, Iglesias también reconoce que la situación está cambiando. "En ciertas ocasiones podemos ver extraordinarios artículos que contribuyen a dignificar esta industria".

Al igual que Gómez Cañete, el representante de ADESE coincide en que gran parte de los sectores críticos con el videojuego desconocen la evolución que se ha producido en el desarrollo de la industria. "Probablemente estas personas están ancladas en el concepto del videojuego como juguete y por tanto destinado sólo a los niños", opina.

Es de nuevo el simplismo, según Iglesias, lo que lleva a decenas de medios de comunicación a culpar al videojuego de terribles sucesos. En opinión de Iglesias, "Una relación causa efecto tan simplista es una falta de rigor muy importante". Y para ilustrarlo, hace una curiosa comparación: "Es tan absurdo como responsabilizar a los fabricantes de automóviles de las frecuentes pérdidas de vidas humanas que cada día se cobran las carreteras".

¿Hay solución para este *conflicto*? Carlos Iglesias destaca la educación como la mejor de las soluciones. "Hay que aproximarse a la realidad. Que los padres compartan con sus hijos sus aficiones, que participen y puedan guiarles en la elección más responsable y adecuada a su edad". Para Gómez Cañete es sólo cuestión de tiempo: "Hay toda una generación de jóvenes padres que nacieron con los videojuegos. Esto provocará cambios en las percepciones a todos los niveles". Esperemos que tenga razón.

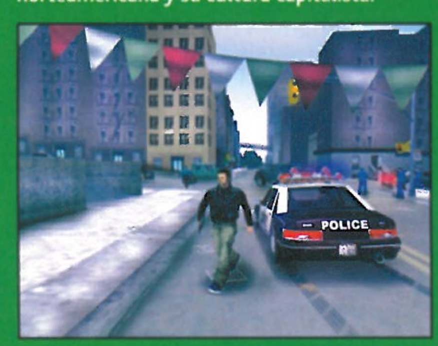


La saga más cachonda y caliente que existe para PC: *Leisure Suit Larry*.



GRAND THEFT AUTO

La estrella entre los detractores de los videojuegos. *GTA* se lo pone fácil: su protagonista es un delincuente de poca monta obstinado en levantar un imperio mafioso, con lo que no duda en robar coches, atropellar a todo tipo de peatones o liarse a tiros con bandas. Pese a las críticas, hay quien ve en *GTA* una sátira de la sociedad norteamericana y su cultura capitalista.



MORTAL KOMBAT

Llegan los 90 y con ellos la popularización de los videojuegos. *Mortal Kombat* fue uno de los primeros títulos en escandalizar a la opinión pública por la extrema violencia de sus "fatalities", unos movimientos finales que permitían quemar, desmembrar o triturar al enemigo (cuando éste ya estaba agonizando) mediante la compleja combinación de los botones de control.



CARMAGEDDON

Un juego que se valió de su contexto violento (una carrera futurista en la que se premia el atropello de peatones) para ocultar todas sus deficiencias, que no eran precisamente pocas. En realidad, de no ser por las constantes denuncias de medios de comunicación y algunas asociaciones, el juego de SCI Games habría pasado totalmente desapercibido.



COSSACKS II

Napoleonic Wars



Si Napoleón **nos hubiera tenido a su lado, otro gallo le hubiera cantado** en Waterloo. Pero claro, el francés se emperraba en no leernos y **mira como acabó**. Desterrado en una isla, sin conexión a Internet y sin suscripción a *PC Life*...

NIVELES DE ESTRATEGIA

Cossacks II es un juego que, sin ser decididamente sesudo, te obligará a alguna que otra reflexión estratégica para no salir escaldado a las primeras de cambio. Independientemente del número de soldados, todas las batallas, por pequeñas que sean, deben tener un plan previo. El plan puede ser algo tan sencillo como "Apropiarse de la casa del promontorio para tener una buena posición defensiva" o tan complejo como "Sobrepasar el flanco derecho para hacer una pinza con las divisiones de infantería centrales y cubrir el flanco izquierdo con los húsares y cañones". Elegir entre uno u otro estilo dependerá de tus efectivos y de tus ambiciones.

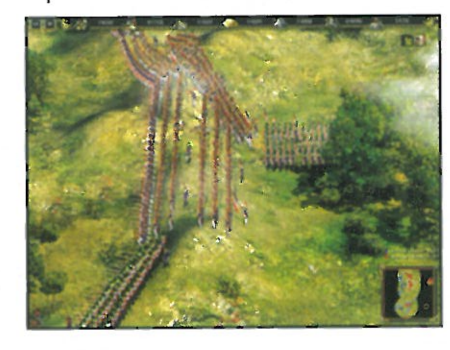


TÁCTICAS POSICIONALES

A diferencia de tantos otros juegos de estrategia, aquí la posición y encaramiento de tus tropas es esencial. Las formaciones, a excepción de las de caballería, no se reconfiguran con rapidez, por lo que un ataque inesperado puede acabar con tu plan de batalla. Por ello, encara siempre con rapidez las amenazas potenciales y no permitas que el enemigo te sobrepase ni que te rodee. Antes de verte acorralado, cede un poco de terreno.

TÁCTICAS DEFENSIVAS

Con todo, juega a la defensiva. El atacante tiene las de perder contra una tropa bien situada y atrincherada. Además, las elevaciones también brindan una ventaja nada despreciable. Conserva a toda costa las posiciones defensivas cercanas a uno de tus edificios de recursos, ya que tus bajas se irán reponiendo sin moverse del sitio.



TÁCTICAS DE DISPARO

La IA tiende a disparar cuando se encuentra a alcance medio de tus armas, por lo que generalmente vale la pena aguantar un poco y disparar corto. Sin embargo, no te fíes. A menudo, después de abrir fuego, los enemigos se retirarán para volver a recargar. En este caso, persígueles hasta donde sea prudente y descerrájales una buena andanada a corta distancia. En el peor de los casos, habrás avanzado un buen tramo.

DOBLE PROFUNDIDAD

Cualquier general sabe que la retaguardia es tan importante como la primera línea. En el caso de *Cossacks II*, los de atrás te ayudarán a cubrir posibles agujeros en tus defensas y, sobre todo, permitirán que las primeras líneas se retiren tras la segunda línea y vuelvan a recargar en caso de que el enemigo quiera tomar la posición al asalto.



COBERTURA

Aparte de los bosques como cobertura natural, existen otras formas de aprovechar el entorno en tu beneficio. Nos referimos a los edificios, ya que la IA tiene ciertos problemas para detectar este tipo de obstáculos en la línea de fuego. Así que aprovecha y parapétate tras uno de los edificios para que la mayor parte de la salva del enemigo acabe estampada contra un muro.

BATALLA POR EUROPA

La gestión de los recursos cambia radicalmente en esta modalidad. Cuando asaltes una región deberás esforzarte por controlar los recursos a mano, porque, de otro modo, el mantenimiento de tus tropas resultará insostenible y tendrás que acabar retirándote. Para evitar tan aciago fin, no te quedará más opción que dividir tus tropas en dos o tres grupos y mandarlos en expediciones de conquista que garanticen una entrada incesante de recursos. Eso sí, como te costará hacerte con todos los recursos de una provincia antes de la batalla definitiva, focaliza bien tus esfuerzos. Lo primero que debes procurarte son alimentos y carbón: no te interesa que tus soldados se mueran de hambre ni que disparen con escupitajos.

LOS CÓDIGOS

Si nuestros consejos no te resuelven la papeleta, siempre puedes tirar de un recurso más fácil pero menos gratificante. Para activar los trucos sólo tienes que pulsar **Enter** y luego introducir el código correspondiente.

scout	Desvelar el velo de guerra
deposits	Conseguir más recursos
walkover	Superar la misión

SPLINTER CELL
Chaos Theory

Aquí tienes **un curso acelerado para** convertirte en **agente secreto de élite**. Y no creas que sólo te servirá para la última entrega de la serie *Splinter Cell*. Algunos de los consejos son extensibles a cualquiera de **las aventuras del intrépido Sam Fisher**.



MEJORAR LA PUNTUACIÓN

Al final de cada misión, te otorgan una puntuación valorando tu destreza. Seguramente te preguntarás qué criterios sigue el equipo de UbiSoft a la hora de puntuarte. Toma nota y sabrás a qué atenerte.

LO QUE AFECTA

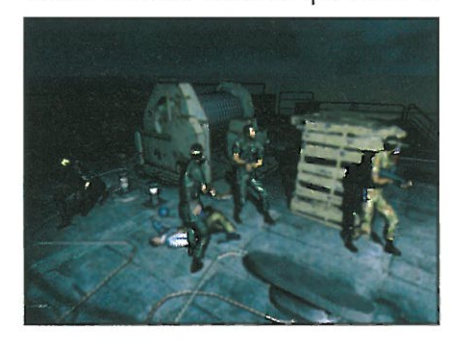
Activar alguna de las alarmas. ➤ Negativo
Que detecten el cuerpo de una de tus víctimas. ➤ Negativo
Matar a los guardas. ➤ Negativo
Completar los objetivos. ➤ Añade bonificación positiva
Herir a un guarda. ➤ Resta un 1% de la puntuación final
Matar a un civil. ➤ Deja la puntuación a 0

LO QUE NO AFECTA

Eliminar a los guardas de forma no letal, como por ejemplo, arrojándolos por el balcón.
Tomarte todo el tiempo del mundo.
Utilizar cualquier arma a tu disposición.
Los objetivos de misión cancelados porque son imposibles de completar.
Resultar herido.

RECTIFICAR ES DE SABIOS

Como novedad, en *Chaos Theory* te enfrentas a unos enemigos menos espantadizos, más profesionales. Como es lógico, en caso de que detecten una pequeña anomalía, no saltarán las alarmas de forma automática, sino que se activarán varios niveles de alerta antes de que cunda el pánico general. Eso significa que si has cometido algún error, aún tienes ocasión de solucionarlo sin que la cosa vaya a mayores. La mayoría de veces bastará con permanecer quieto en un lugar donde no te dé la luz.



EL SONIDO AMBIENTE

Otra de las novedades de *Chaos Theory* es el medidor de sonido. Si tus acciones sobrepasan el nivel de sonido que te rodea, será suficiente para alertar a un guardia cercano. Ten en cuenta que eso puede jugar a tu favor, y en determinados momentos del juego puede interesarte activar dispositivos electrónicos para poder actuar con mayor diligencia.



LICENCIAS PARA MATAR

En caso de matar a algún guardia, esto afectará a tu puntuación final, pero en realidad, si consigues saltarte las alarmas, son prácticamente inexistentes las situaciones en las que tendrás que adoptar medidas tan drásticas. Quizá no tengas otro remedio que merendarte a los enemigos montados en tanques, pero aún así, puedes esquivarlos. No menosprecies el poder del cuchillo, del que dispones por primera vez en la historia del juego. En principio, esta herramienta te servirá para cortar objetos o forzar cerraduras, pero cuando estés lo bastante cerca de un enemigo basta un solo clic de ratón para acabar con él de una puñalada. Si ya lo sabías, apunta este dato: con el botón derecho del ratón harás lo mismo, pero noqueando a la víctima con fuerza no letal. La elección es tuya. Es importante también tomarte tu tiempo antes de lanzarte sobre los enemigos, ya que en determinadas ocasiones sus conversaciones pueden facilitarte información valiosa. En cualquier caso, seguramente podrás obtenerla más adelante por otros medios.

UNA PISTOLA MULTIUSOS

La pistola que Fisher venía usando hasta ahora ha sido mejorada con un disparo secundario que lanza unos dardos inhabilitadores electrónicos. De esta forma, si disparas a las luces, gozarás de unos segundos de penumbra. Los guardias lo achacarán a algún tipo de fallo eléctrico y además no dejarás cristales rotos que te delaten.

PATADA EN LA PUERTA

En primer lugar y, aunque parezca tedioso, no deberías dejar pasar la oportunidad de utilizar el cable de fibra óptica para ver qué se esconde tras una puerta. En caso de que te encuentres a un guardia frente a ella, no lo dudes, patéala y matarás dos pájaros de un tiro. El único problema es que otro guardia ronde cerca de allí y acabes atrayéndolo.

EL MODO ÉLITE

Si al finalizar el juego te has quedado con ganas de más, prueba el modo Élite, que se activa automáticamente al completar todas las misiones. En este modo no tienes más arma que tu cuchillo.

EMPIRE EARTH II



Nadie dijo que **guiar a** cualquiera de las **tres grandes civilizaciones** que aparecen **en la campaña** fuera tarea fácil. Pero, tranquilo, que aquí **estamos** nosotros **dispuestos a echarte una mano** para que tu paso por los siglos sea algo más llevadero.

Éste es un juego de estrategia en tiempo real al uso, así que puedes aplicar las técnicas propias del género con cualquiera de las civilizaciones, ya sea jugando solo o en multijugador. Aunque el modo campaña sólo podrás dirigir a tres civilizaciones, de las que te ofrecemos consejos específicos en los siguientes apartados, la oferta se amplía bastante en el resto de modos de juego.

Lo primero que has de tener en cuenta es la bonificación en el ataque que tiene cada tipo de tropa. Con esto nos referimos, por ejemplo, a la que tiene la infantería ligera contra la artillería e infantería pesadas, o la de los submarinos contra los acorazados. No vamos a explicarlas todas aquí, ya que la lista es muy larga, pero puedes encontrarlas todas en la enciclopedia. Mírala tanto como sea necesario para organizar tu ejército. La victoria no dependerá exclusivamente de ello, pero ayudará mucho.



COREANOS

La fuerza de los coreanos radica en intentar construir tantas unidades de caballería pesada como les sea posible. Se trata de unidades muy rápidas y efectivas que, en el caso de esta civilización, inflingen más daño del habitual. Esto, sumado a que los coreanos son mucho más difíciles de convertir por parte de los sacerdotes enemigos, hace que este tipo de tropa cuente mucho como primera opción a la hora de encabezar cualquier ataque, especialmente contra posiciones no muy fortificadas.



También es conveniente que combines el poder de su maravilla, la Torre de la Luna y las Estrellas (que agranda mucho el campo de visión del mapa) con el de los misiles para lanzarlos allá donde más le duela al enemigo.

ALEMANES

Los alemanes cuentan con la ventaja de ser una civilización experta en la recolección de recursos especiales gracias a su atributo de Materiales Sintéticos. Esto se traduce en un menor coste de producción de unidades en lo que a estos recursos especiales se refiere y también en unas unidades de infantería pesada con más salud de la normal. Aprovecha este factor, especialmente en los escenarios de tierra, y usa la resistencia extra de tu infantería pesada para encabezar los ataques y tomar las estructuras enemigas.



AMERICANOS

Si los alemanes son especialistas en tropas de tierra, los americanos, por el contrario, cuentan con unidades aéreas excepcionales: úsalas. Además tienen una bonificación en el comercio, de modo que te interesa, y mucho, establecer tantas rutas comerciales como te sea posible para obtener los máximos beneficios.

Si juegas con este bando, también deberías construir tan rápidamente como te sea posible el Pentágono, ya que una vez edificado este compeljo todas tus casas obtendrán la habilidad de disparar sobre cualquier enemigo que se acerque, una gran ventaja a la hora de defender tu asentamiento.

LOS CÓDIGOS

Pulsa **Enter** para abrir la ventana de diálogo. Teclea **icheat** para activar el modo de trucos y a continuación introduce cualquiera de los siguientes códigos para obtener el efecto deseado.

toggle fog
Ganas el escenario

play god
Modo dios

loot
Recursos incrementados en 10.000

taxes
Recursos reducidos en 100

punish
La unidad seleccionada es dañada

convert
La unidad seleccionada se pasa a tu bando

recharge me
La unidad seleccionada se recarga al 100%

win
Activar neblina de guerra

sea monkeys
Activa la construcción instantánea

epoch up
Avanza una época sin cumplir los requisitos

give tech
Puntos de tecnología incrementados en 50

idontcheat
Desactiva todos los trucos

También puedes introducir estas combinaciones para conseguir información sobre el juego.

Ctrl + Alt + Mayúsculas + V
Muestra la versión del juego

Ctrl + Alt + Mayúsculas + F
Muestra el rendimiento

STRONGHOLD 2



Hoy sí, pero en el pasado, **ser un buen rey no era cosa fácil**. Tenías que **mantener contenta a tu población** y conseguir que tus arcas no se vaciaran en el intento. Con nuestros consejos, otro gallo le hubiera cantado a Luis XVI.

Los consejos que puedas encontrar en esta pequeña guía no tienen por qué ajustarse forzosamente a tu partida. De todos modos, hemos intentado dar una serie de pistas lo más generales posibles. Las situaciones que se describen a continuación han tenido lugar en prácticamente todas las partidas de *Stronghold 2* a las que hemos jugado. Así que toma nota y prepárate para ser el mejor rey sobre la faz de la Tierra.

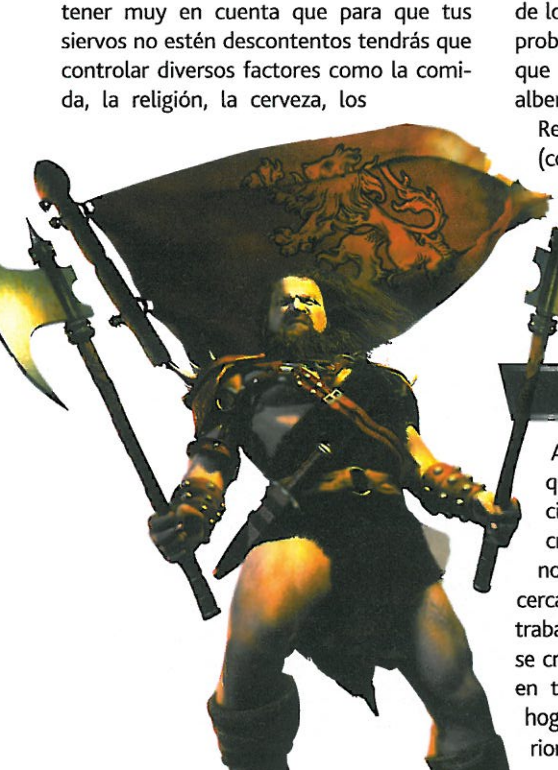


CUESTIÓN DE POPULARIDAD

Uno de los objetivos más importantes de *Stronghold 2* es conseguir que tu popularidad no baje. Lógicamente, lo que tienes que hacer es mantener contenta a tu población. Piensa que para que el pueblo no esté descontento debes conseguir que haya trabajo en tu castillo, que los criminales no campen a sus anchas por tu reino y que los niveles de comida permanezcan altos.

CIUDADANOS CONTENTOS

Una pista rápida que vale para absolutamente todas las partidas del juego: debes tener muy en cuenta que para que tus siervos no estén descontentos tendrás que controlar diversos factores como la comida, la religión, la cerveza, los





impuestos, el entretenimiento etc. Si has jugado a la primera parte, estarás familiarizado con ellos, pero ahora también hay nuevos factores como las ratas o la criminalidad. Recuerda que tu índice de popularidad no debe bajar de 50 o verás cómo la gente comienza a abandonar el castillo.

LA COMIDA

Para que tu popularidad crezca o, al menos, no disminuya, construye muchas granjas de manzanas. Son una buena alternativa para conseguir alimentos. Los graneros también te ofrecen bastante alimento y los cazadores hacen muy buen trabajo. Además, piensa que los almacenes son más amplios de lo que parecen. De hecho, hemos comprobado que tienen mayor capacidad de la que se menciona en el manual y pueden albergar muchas más mercancías.

Recuerda que cuando se realicen eventos (como las ferias ambulantes o las justas) algunos trabajadores dejarán sus tareas de lado, con lo que la producción de tu castillo puede bajar. Eso sí, a cambio los mantendrás contentos.

LOS CRIMINALES

A pesar de todos los divertimentos que les puedas llegar a ofrecer, tu población siempre se estará quejando de la criminalidad y de las ratas. Para que esto no sea así, debes aumentar la seguridad cerca de las cabañas en las que se crean los trabajadores. Recuerda que los campesinos se crean en las cabañas y se transformarán en trabajadores mientras corren hacia la hoguera de campesinos situada en el exterior de la torre del homenaje.

Obviamente, tienes que gestionar y crear edificios a los que llevar a los criminales que hayas detenido. Recuerda, además, que ahora es necesario un solo verdugo para manejar cada equipo de tortura que necesite de uno para funcionar.

LAS RATAS

Otro de los grandes problemas del juego y que puede echar abajo tu popularidad son las ratas. Es un problema mayor de lo que parece. A ninguno de tus habitantes le gusta convivir con estos animalillos, por no hablar de los problemas de insalubridad. Pero no te obsesiones con ellas. Hagas lo que hagas, construyas lo que construyas, las ratas van a provocar siempre que bajen tus puntos de popularidad. Es un problema presente a lo largo de todo el juego. De lo que se trata es de intentar minimizarlo. Combate los animales con animales. Los halcones son una buena solución.

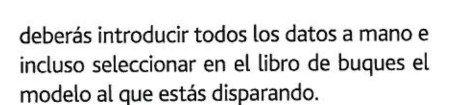
EL HONOR

Es otra de las grandes novedades. Es muy importante por el sistema de provincias (cada una con sus propias estructuras y economía). Lo de conseguir los puntos de honor debería ser una de tus prioridades. Si vas a ir a la guerra, además de oro y armas ahora se requiere honor para construir determinados tipos de tropas. ¿Cómo conseguirlo? Haciendo actos de buen rey, por supuesto. Tendrás que dar variedad en la comida y bajar los impuestos. Otra buena idea es aumentar el número de misas semanales. También puedes ofrecer varias veces al mes banquetes en la corte que cuenten con bailes y alimentos exóticos.



SILENT HUNTER III

Silent Hunter III ha creado una expectación **sin precedentes**. Las aguas andan tan revueltas en Internet que tal vez necesites unos **consejos** para no acabar naufragando. Ya puedes dejarte crecer la barba de **lobo de mar**. Agárrate al **periscopio**.



Nada más subirte al submarino alemán, quizás pienses que no fue tan buena idea eso de embarcarte en *Silent Hunter III*. Tu escasa experiencia como navegante probablemente te genere un mar de dudas, cada vez más preocupantes, hasta que no sepas qué acción emprender en el momento crítico. Para que no te quedes atascado en el fondo marino, intentaremos resolverte algunas de estas dudas.

LA TRADUCCIÓN

Si eres de los que quiere jugar en su idioma, existe una traducción completa al español realizada en su totalidad por la 24 Flotilla. Para descargártela de Internet y encontrar otros muchos mods que multiplican el realismo del juego, accede a la zona de descargas de la 24 Flotilla en: www.navalsim.com/24flotilla/descargas/24descargas.html

EL CAÑÓN

Varios modelos de submarino cuentan con cañones en cubierta. Los hay de dos tipos: los de pequeño calibre para defenderte de los aviones y los de mayor calibre para atacar buques enemigos desprotegidos. Y reiteramos lo de desprotegidos. Ni se te ocurra intentar plantarle cara a un destructor o salir a rematar un acorazado escorado. Te harán añicos antes de que les rasques la pintura. Pasa con los cañones como con los extintores, nunca funcionan cuando los necesitas. Para que no te dejen con la miel en los labios, antes de apretar el gatillo, tienes que ocupar el cañón con tripulantes. Ejecuta esta acción manualmente desde la pantalla de la tripulación o por medio de uno de los modos automáticos de configuración del personal.

LOS TORPEDOS

Acertar con torpedos no es fácil. Lo que tienes que hacer es, bien desde el UZO o bien desde el periscopio, bloquear tu objetivo con la tecla L, presionar en el reloj una vez y luego volver a pulsarlo pasados unos 10 segundos (ya sabes cómo se introduce la velocidad del objetivo para los cálculos de tiro). Luego, ajusta el torpedo para que vaya a un metro por debajo de la superficie. Procura disparar a los barcos de forma que el torpedo impacte perpendicularmente por un costado. Si no lo haces así, el torpedo podría pasar por debajo de la quilla de tu objetivo, o incluso rebotar en ella sin explotar, si aciertas de través. En el modo de disparo manual deberás introducir todos los datos a mano e incluso seleccionar en el libro de buques el modelo al que estás disparando.



LA TÁCTICA

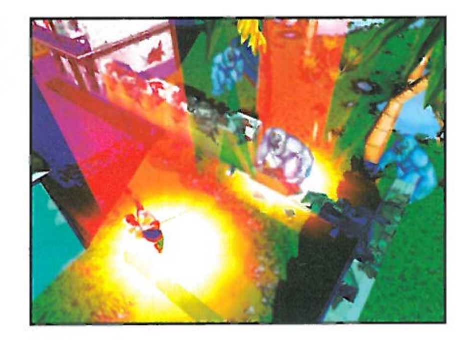
Los siguientes consejos son más bien orientativos. Lo importante aquí es que funcione tu instinto. Para atacar a los convoyes, antes debes detectarlos navegando en superficie, con varios tripulantes observando desde el puente. Luego, aproxímate navegando a profundidad de periscopio. Sólo súbelo de vez en cuando, o los destructores te detectarán enseguida. Toma un destructor como blanco y dispárale un torpedo o varios en abanico. Cuando éste se reponga del ataque o se hunda, penetra dentro del convoy por un costado y dispara los torpedos que te queden en el resto de tubos. Entonces, todos los escoltas te estarán buscando, por lo que no esperes a relamerte con los efectos de tu ataque. Sumérgete tanto como puedas y maniobra a babor y estribor. Luego, reduce la marcha para hacer menos ruido, usa el mapa TDC para tener una vista general de lo que tu sonarista está detectando y reinicia el ataque cuando tengas otra vez todos los tubos cargados. Si las aguas son poco profundas, tendrás que trazar la ruta de escape a la perfección. Si es de día, la jugada se complica, pues podrías ser atacado por aviones con facilidad. Por ello, más vale que empieces por ganar experiencia en alta mar. Si tienes señuelos, úsalos cuando estén a punto de cazarte.







FREEDOM FORCE VS THE 3RD REICH



Acabar con el inabarcable grupo de villanos de este juego **requiere paciencia, inteligencia y una mano firme** a la hora de manejar a los componentes de la Freedom Force. Te ofrecemos **unos cuantos consejos para que** tan honorable causa **sea cosa de coser y cantar**.

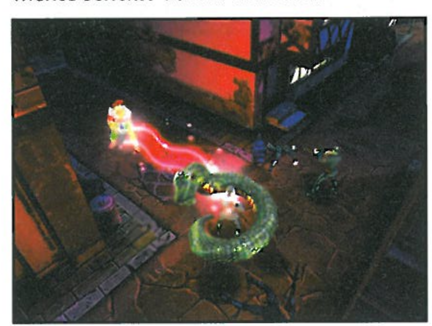


OBJETIVOS SECUNDARIOS

Antes de empezar con la acción, activa la pausa, abre la ventana de objetivos y léetelos con atención. Además de las misiones primarias, el juego incluye misiones secundarias que te permitirán ganar puntos de experiencia indispensables para mejorar y adquirir nuevos ataques o reclutar a nuevos superhéroes. La mayoría de estas misiones requieren eliminar a algún que otro enemigo ubicado en las afueras del mapa o salvar a los civiles de Patriot City. Son tareas de fácil ejecución y generosa recompensa en las que vale la pena invertir unos pocos minutos.

PIANO, PIANO

En *The 3rd Reich* resulta vital avanzar de forma pausada y meticulosa. De esta manera, los enemigos escondidos a lo largo y ancho del escenario irrumpirán en grupos no muy numerosos y será relativamente sencillo acabar con ellos.



LA PAUSA

Las cosas pueden volverse muy peliagudas cuando hay muchos villanos y civiles moviéndose alrededor. Recurrir a la pausa te permitirá estudiar, ordenar y ejecutar tranquilamente todo tipo de órdenes simultáneamente y sin temor a perder ninguno de tus superhéroes mientras navegas por la interfaz.

ESTUDIA AL ENEMIGO

Si colocas el cursor encima de un enemigo, podrás conocer al dedillo la cantidad de energía que tiene y a qué es resistente o vulnerable... En definitiva, te percatarás de cuál es la mejor manera de acabar con él. Estudia a los enemigos antes de cada ataque y te ahorrarás mucho tiempo y energía.

EL SIGILO

Nada mejor que conocer la posición exacta de cada enemigo sin alertarles de tu presencia. Por lo general, su inteligencia artificial deja bastante que desear y muchos de ellos son incapaces de detectar lo que tienen encima de su cabeza. Utiliza la habilidad de volar de alguno de tus superhéroes y muévete sigilosamente por las azoteas de los edificios. Además de ganar en visibilidad, podrás completar algunas misiones secundarias (por ejemplo, conseguir ciertos objetos) sin soltar un solo puñetazo.

ATAQUES A LARGA DISTANCIA

A menudo podrás utilizar barriles, cajas de dinamita, vehículos y todo tipo de objetos esparcidos por el escenario para atacar a los enemigos desde distancias considerables. Esta estrategia te permitirá dejar a los enemigos sin capacidad de reacción y acabar con muchos de ellos sin apenas despeinarte.



LOS DAÑOS COLATERALES

No estás solo en la ciudad. Deambulando por ella hay centenares de inocentes civiles ajenos al peligro que les rodea. Controla el desmesurado poder de tus superhéroes, evita las explosiones en masa y ni se te ocurra echar abajo edificios si a su alrededor hay civiles. Los daños a la ciudadanía de Patriot City harán que tu equipo pierda prestigio o, lo que es peor, darán al traste con la misión.

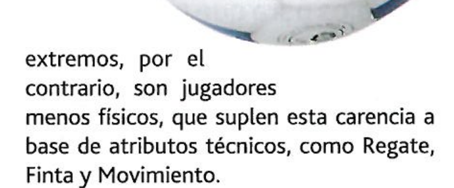
EXPLORA A CONCIENCIA

A lo largo y ancho de la ciudad hay esparcidas una cantidad ingente de cápsulas que otorgan al portador experiencia, energía de ataque, vida y otro tipo de jugosas recompensas. Muchas de estas cápsulas se hallan escondidas en el interior de vehículos, contenedores y papeleras.

LOS CÓDIGOS

¿Hasta las narices de tener que aguardar hasta los últimos niveles del juego para poder dar rienda suelta a todas las habilidades de tus superhéroes? No te sulfures, tenemos la solución. Busca el directorio donde tengas instalado el juego (en nuestro caso F:\Juegos\Freedom Force). Abre la carpeta **system**, busca el archivo **init.py**, accede a sus propiedades utilizando el botón derecho del ratón y desactiva la opción de **Sólo lectura**. Abre el archivo **init.py** utilizando el Bloc de notas y añade la siguiente línea **ff.CON_ENABLE=1**. Una vez en la partida, pulsa la tecla º (al lado del **1**) y escribe **DEBUG_ALLPOWERS=1**. Este truco te permitirá disfrutar de todos los poderes desde el primer minuto de partida, aunque esta ventaja desaparecerá una vez que completes cada misión.

CHAMPIONSHIP MANAGER 5



Crear un equipo ganador no es nada **fácil**. Que la afición coree tu nombre o que seas cesado fulminantemente depende de tus decisiones. Aquí **te ofrecemos** unos cuantos **consejos para** que puedas **acabar con buen pie** la temporada.

ELECCIÓN DE EQUIPO

Evidentemente, la primera decisión que debes tomar es qué tipo de equipo quieres entrenar.

FÁCIL

Si eliges a un club ganador, como Barça, Madrid, Inter, Arsenal o Chelsea, no deberías tener problemas económicos, pero la directiva te exigirá un mínimo de títulos por temporada. Es recomendable no vender demasiado y fichar "cracks" consolidados.

INTERMEDIO

Si eliges un club de "media tabla", como Sevilla, Villarreal, Liverpool o Udinese, no irás boyante económicamente, por lo que deberás fichar con la precisión de un cirujano, analizando el mercado y pagando lo menos posible por cada traspaso. Una muy buena opción es la de atar jugadores que terminan contrato en sus clubes, como Van Bommel (del PSV).

DIFÍCIL

En los clubes con más limitaciones, como el Numancia, el Siena, el Norwich o el W.B.A., es esencial utilizar una táctica funcional, que aproveche las virtudes de los jugadores mejor dotados. Por ejemplo, si tienes un buen delantero centro, déjalo arriba y juega con pases directos o largos. Además, es básico que los clubes "grandes" te cedan jugadores.

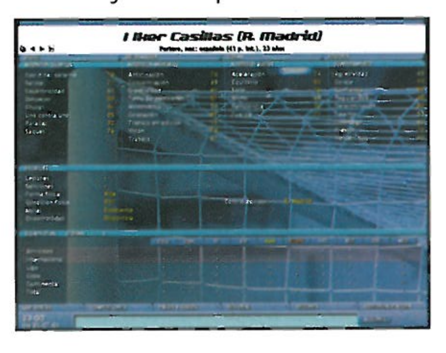


LA PLANTILLA

No te vuelvas loco a la hora de comprar y vender. Si se te presenta la oportunidad de fichar a un jugador a buen precio, analiza si realmente lo necesitas o no. El "overbooking" en la plantilla y las arcas vacías acostumbran a causar muchísimos dolores de cabeza. Lo ideal es tener dos porteros, cuatro centrales, cuatro laterales, dos centrocampistas defensivos, dos mediocentros, cuatro extremos, dos delanteros rápidos o creativos y dos "matadores".

PORTEROS

Es recomendable tener un portero titular que sea bueno y otro reserva que pueda suplirlo con ciertas garantías. Si alguna vez necesitas un tercer portero, sube el del filial. Las características esenciales que debe tener son: Salidas, Uno contra uno y Paradas. Además, si tiene un buen Salto, será capaz de competir contra los delanteros "tanques", como Van Nistelrooy o Adriano. Si tiene la capacidad de Coordinar defensa, será una ayuda extra para tus centrales.



CENTRALES

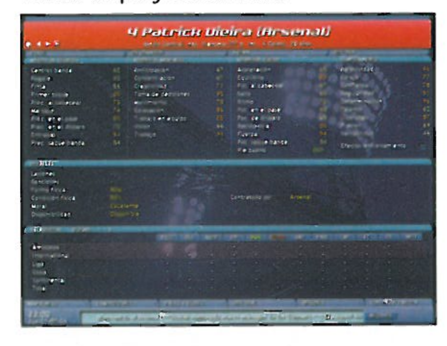
Son la base de todo equipo e inspiran confianza al resto del grupo. Deben tener un Trabajo en equipo lo más alto posible para no fallar en las tácticas que fuerzan el fuera de juego del rival, por ejemplo. También necesitan una altísima Colocación, Fuerza, Salto, Entradas, Marcaje y Potencia al cabecear. Si además son rápidos (Aceleración, Ritmo, etc.), les será más fácil frenar a los delanteros más eléctricos, como Ronaldo, Eto'o o Rooney.

LATERALES Y EXTREMOS

Los laterales son jugadores todoterreno, que defienden y atacan por igual. Por tanto, necesitan tener buen Ritmo, Aceleración, Trabajo y Resistencia para poder correr por las bandas sin cansarse demasiado, una buena estadística en Entradas para defender correctamente y Precisión en el pase y Centros banda para poder centrar cuando se incorporen al ataque. Los extremos, por el contrario, son jugadores menos físicos, que suplen esta carencia a base de atributos técnicos, como Regate, Finta y Movimiento.

CENTROCAMPISTAS DEFENSIVOS Y MEDIOCENTROS

Estos jugadores son el enlace entre la defensa y el ataque, por lo que su trabajo es uno de los más valiosos. Para aguantar los 90 minutos necesitan tener aptitudes en Equilibrio, Resistencia, Fuerza, Agresividad y Trabajo. También es clave que dominen la Colocación y que tengan buenos números en Precisión en el pase. Los centrocampistas defensivos necesitarán, además, saber hacer Entradas y los ofensivos jugar al Primer toque y Creatividad.



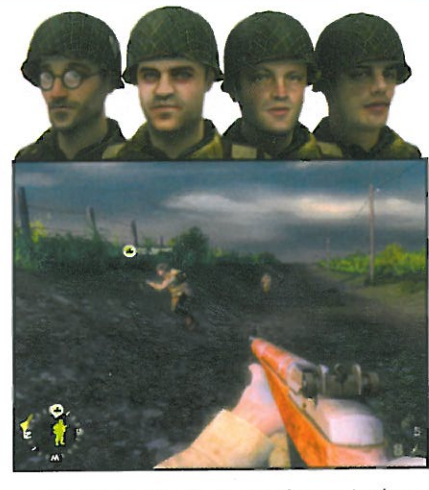
DELANTEROS

Los goleadores necesitan, por encima de todo, tener buena Precisión en el disparo y Potencia en el disparo. A partir de ahí, cada jugador es un mundo: los rápidos deberían de tener Aceleración, Ritmo, Anticipación, Regate y Finta, mientras que los delanteros altos requieren buenos números en Anticipación, Salto, Equilibrio, Potencia y precisión al cabecear y Fuerza.



BROTHERS IN ARMS
Road to Hill 30

Te enseñó la foto de su chica y a continuación le ordenaste que asaltara un puesto de ametralladoras. De acuerdo, **lloraste sobre la pantalla** y ahora estás muy arrepentido. **No hay de qué avergonzarse**, nadie nace enseñado y **estamos aquí para ayudarte**.



CUERPO A TIERRA

Si existe un regla general para sobrevivir en *Brothers in Arms,* ésa es que no sólo debes cubrirte tú, sino también tus hombres. El camino más rápido hacia el cementerio es hacer turismo campo a través. Estés donde estés y vayas a donde vayas, procura siempre que haya un muro en medio.

FUEGO DE SUPRESIÓN

Antes de moverte, asegúrate siempre de que tus enemigos están cubriéndose y no apuntándote. El fuego de cobertura es esencial para no ser acribillado mientras tomas una nueva posición. Si te faltan equipos, encárgate tú mismo de rociar de plomo al enemigo libre antes de correr o serás un queso de Gruyère antes de que te dé tiempo de esconderte.

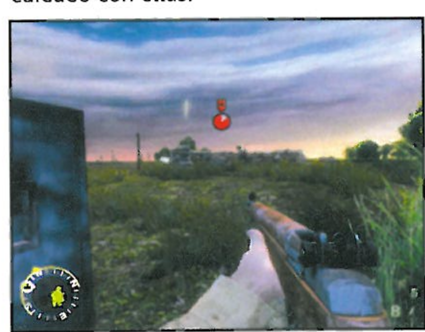


JUNTOS, PERO NO REVUELTOS

Al principio, tan solo cuentas con un soldado a tus órdenes, más tarde ya dispones de un escuadrón y por último controlas dos. Uno de los escuadrones es de asalto y el otro de rifleros. Como su nombre indica, el primero está entrenado para asaltar posiciones nazis siempre que éstas sean asequibles. El segundo es experto en el fuego de supresión e idóneo para incordiar a la Wehrmacht desde la distancia. Tenlo en cuenta a la hora de planificar.

NIDOS DE AMETRALLADORA

La mejor forma de quitar de en medio una MG42 es usar una granada, y si te falla la puntería, rodearlas y atacarlas lejos de su ángulo de tiro. Asaltar su posición es un suicidio y el fuego de cobertura costará una buena porción de salud a tus hombres, así que mucho cuidado con ellas.



GUÍA DE ARMAS

No todas las armas son aptas para todas las situaciones y muchas de ellas son mejores en su versión alemana. El suelo de *Brothers in Arms* es como un Corte Ingles siempre abierto, así que busca y encuentra.

ARMAMENTO ALIADO

• M1911 COLT .45
Es una pistola normal y corriente, así que no esperes milagros.

• M1A1 THOMPSON
Ideal para los espacios cerrados. Útil para el fuego de supresión, pero demasiado imprecisa para acertar en la distancia. Tiene un cargador pequeño poca precisión.

• M1918 BROWNING AUTOMATIC RIFLE, AKA BAR
Una ametralladora pesada, pensada para el fuego de supresión. Su inconveniente es que el cargador es demasiado pequeño.

• M1 CARBINE
Inferior al Garand, pero mejor opción que llevar sólo una pistola. Buena precisión y correcta velocidad de disparo.

• M1 GARAND
"El rifle que ganó la guerra". Su sobrenombre lo dice todo: asegura precisión y buena repetición de tiro. Apto para francotiradores y soldados de asalto.

• M1903 SPRINGFIELD
Lento pero de poderoso disparo, nacido para estar en manos del francotirador. Ni se te ocurra entrar en una casa con él.

• M1919A4 BROWNING LIGHT MACHINE GUN
Un arma fija de los tanques aliados, útil si no te dejase demasiado expuesto y sin capacidad de movimiento.

• MK. II A1 GRANADA DE FRAGMENTACIÓN
Las MG42 las esperan impacientes, así que ya sabes qué hacer con ellas.

• M9A1 BAZOOKA
Un tanque enemigo, un bazooka... No hace falta que te hagamos un mapa. No tiene ninguna otra utilidad práctica.

ARMAMENTO DEL EJE

• WALTHER P38
Igual que a la pistola norteamericana, le pierde su propia naturaleza.

• MP40
La ametralladora ligera alemana, mucho mejor que su homónima aliada, a la que supera en precisión y potencia de fuego.

• MP 44 STURMGEWEHR
Heredera del primer rifle de asalto del mundo, la Sturmgewehr es un arma formidable, con un cargador amplio y buena potencia de fuego. La mejor para cortas y medias distancias.

• MAUSER K98
Un rifle de repetición lento pero que resulta muy letal en las largas distancias. Útil para la labor de francotirador y para la cobertura.

• MG42
Una pesadilla cuando te enfrentas a ella y un arma formidable cuando puedes usarla. Simplemente, mantén el gatillo pulsado y arrasa con todo. Por desgracia, no puedes llevártela contigo.

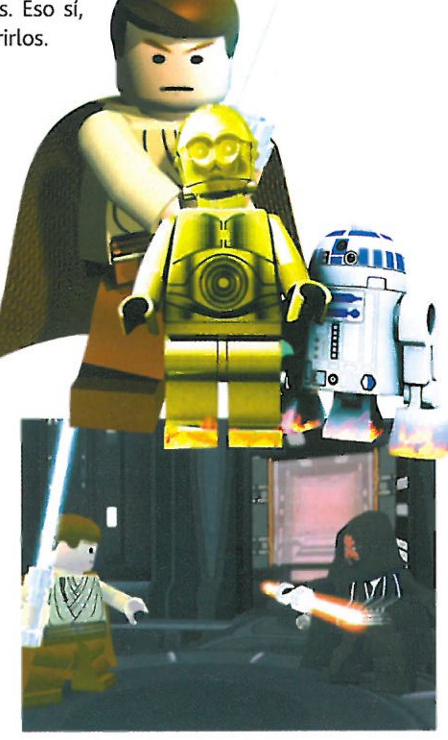
• STIELHANDGRENATE 24 GRANADA
• La granada alemana, de la que puede decirse lo mismo que de su compañera americana.

PANZERFAUST 60
El bazooka alemán para detener tanques alemanes.

LEGO STAR WARS

Para activar los trucos dirígete al comedor de Dexter y entra en la sección de código. Introduce los códigos siguientes y podrás acceder a los personajes. Eso sí, deberás tener suficientes créditos para adquirirlos.

BEQ82H	Princesa Leia
L54YUK	Soldado rebelde
A32CAM	Darth Sidious
VR832U	Clón disfrazado
MS952L	Mace Windu
RS6E25	Soldado Clón
N3T6P8	Clón del pantano (Episode III)
BHU72T	Piloto Clón (Episodio III)
ER33JN	Clón (Episodio III)
SF321Y	General Grievous
ZTY392	Guardaespaldas de Grievous
14PGMN	Count Dooku
EUW862	Shaak Ti
CBR954	Kit Fisto
DP55MV	Ki-Adi Hundi
A725X4	Luminara
LA811Y	Bobba Fett
PL47NH	Jango Fett
XZNR21	Super dróide de batalla
LK42U6	Dróide de batalla (Geonosis)
19D7NB	Geonosian
F8B4L6	Clón
H35TUX	Darth Maul
92UJ7D	Padme
PP43JX	Guardia Real
DH382U	Droideka
EN11K5	Comandate dróide
987UYR	Dróide de batalla
KF999A	Dróide de seguridad



R840JU	Dróide PK
U63B2A	Dróide Gonk
NR37W1	Espadas tontas
L449HD	Espadas clásicas
IG72X4	Espadas grandes
SHRUB1	Cepillos
PUCEAT	Tazas de té
LD116B	Detector
RP924W	Personajes con bigote
YD77GC	Personajes en morado
MS999Q	Siluetas de los personajes
4PR28U	Invencible





ACT OF WAR: DIRECT ACTION

Pulsa Enter durante el juego y te aparecerá la consola. Introduce los siguientes códigos:

fortknox	Gana 1.000$
keyholemaster	Todo el mapa visible
yeepeekaye	Lanza una bomba nuclear donde tienes el puntero
ineedalltechnos	Dinero ilimitado y árbol de tecnología desbloqueado
motherrussia	Obtener un tanque M80
coolihaveanewcar	Obtener un furgón blindado de la CIA
coolimthepresident	Controla al presidente de los Estados Unidos
swatatyourorders	Obtener una unidad SWAT
ymca	Obtener un policía de los Estados Unidos
greenjelly	Obtener un policía del Reino Unido
bringoutthedead	Obtener una ambulancia
duckhunt	Obtener un pato (que se irá volando)
blackhawkdown	Obtener una batería antiaérea SA12

PARIAH

Selecciona "Settings" en el menú principal del juego y dentro de él selecciona la opción "Cheat Codes". Una vez allí, introduce los siguientes códigos.

EBpwnz	Desbloquear el nivel multijugador EBGAMES
GameStopPwnage	Desbloquear el nivel multijugador GAMESTOP

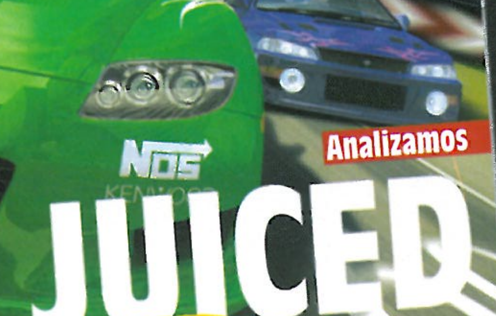
SUPLEMENTO SOBRE JUEGOS PARA MÓVILES DE PC LIFE

MOVILIFE

GUÍA DE COMPRAS
Los mejores terminales del mercado

STAR WARS
Rebelión en los móviles

BALDUR'S GATE
Rol a gran escala



Analizamos

JUICED

Carreras urbanas



Los autos locos

Auto Assault ROL

Auto Assault es la siguiente apuesta de Friendware en el mercado online. Tras el lanzamiento de *Guild Wars*, ahora le llega el turno a *Auto Assault*. No es habitual que los jugadores europeos puedan tener acceso a la fase de pruebas antes que los estadounidenses, pero *Auto Assault* ya ha abierto inscripciones para todo el mundo a través de su página web www.plaync.com/aa_beta.html.

Auto Assault es un juego de rol masivo online que combina el combate de vehículos con elementos de rol. Explorarás un mundo post-apocalíptico con coches personalizables, motocicletas, camiones e incluso tanques. En el juego se enfrentarán tres facciones: humanos, mutantes y Biomeks. Uno de los grandes reclamos de *Auto Assault* será la posibilidad de deformar todo el mundo a través de tus acciones y especialmente con el armamento del que dispongas.



En este juego los personajes controlan sus propios vehículos.



Dependiendo de la raza, tendrás acceso a entornos distintos.

Rol de fantasía

Phantasy Star Universe ROL

Sega ha anunciado *Phantasy Star Universe*, la nueva entrega de la clásica serie *Phantasy Star Online*. Lo curioso es que, en esta ocasión, el juego añadirá al robusto apartado multijugador online una aventura para disfrutar en solitario. Ésta se desarrollará en numerosas planetas e incluirá más de 40 horas de juego, una historia emocionalmente comprometida, las tradicionales secuencias y un fuerte desarrollo de los personajes. El héroe del título será Ethan Waber, un cadete de 17 años que intentará salvar a su hermana, que vive en un planeta asediado por misteriosas fuerzas de vida llamadas "the seed".

En el modo online, los jugadores tendrán la oportunidad de crear sus propios personajes a partir de una amplia variedad de razas, además de explorar los tres planetas del sistema solar Grarl. Los jugadores podrán viajar en grupo, entrar en extensos entornos urbanos rebosantes de otros usuarios y convertir sus avatares en fuertes guerreros.

Phantasy Star Universe está siendo desarrollado por Sega Studios y cuenta con la dirección de Yuji Naka, el creador de *Sonic* y de *Phantasy Star Online*.



Los personajes podrán hacerse fuertes offline antes de dar el salto multijugador.



En el momento de unir fuerzas importa conocer las especializaciones.



Otra de romanos

Gods & Heroes: Rome Rising ROL

El imperio romano siempre ha sido un buen filón que explotar, e incluso ya ha habido algún juego de rol multijugador masivo online que lo ha intentado. En cualquier caso, ninguno con la ambición de este *Gods & Heroes: Rome Rising*. En una reciente conferencia de desarrolladores el juego encandiló a los presentes, especialmente por su innovador sistema de combate y la recreación de la ciudad de Roma.

En este juego se mezclará la mitología con la historia, ya que estará situado en la roma pre-imperial 300 a.C., y todos los jugadores serán descendientes de dioses. De ahí que cuenten con habilidades sobrenaturales con las que hacer frente no sólo a los galos y los bárbaros sino también a criaturas como cíclopes y centauros. En todo momento, el jugador se verá orientado por un sistema de misiones que le ayudarán a moverse por Roma y sus alrededores. Perpetual Entertainment, los desarrolladores del juego, prometen dar más datos en breve.

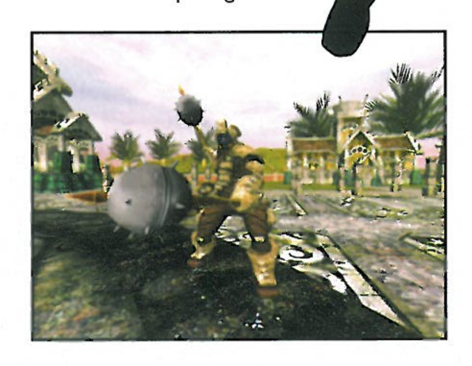
EN POCAS PALABRAS

¡QUE NO SE APAGUE EL FUEGO!

Sony Online sigue apostando por su *EverQuest II*, y es que realmente es un buen juego aunque el pobre no tiene los seguidores que se merece. Pues nada, más madera. Ya están en camino la primera expansión del juego, *Desert of Flames*, y el segundo pack de aventuras, *EverQuest II: The Splitpaw Saga*.
El pack de aventuras podría salir en breve, pero para la expansión deberemos esperar a finales de año. De momento se sabe que está inspirada en los escenarios arábigos de *Las mil y una noches*.

AHORA NOSOTROS

Mayo ha sido el mes elegido para que *Asheron's Call 2* llegue a Europa. Su nombre europeo será *Asheron's Call 2: Legions*, ya que, junto al juego original, viene incorporada la expansión *Legions*. Ésta viene a añadir horas de juego con nuevo contenido y un par de nuevas razas: los Empyreans y los Drudge. Además, la versión del juego que se comercializa ya cuenta con su versión 2.0 del sistema de combate, que añade 300 nuevas habilidades y movimientos aparte de tres nuevas clases de prestigio.



CLANES, TRIBUS Y COFRADÍAS

CLAN SILENT KILLERS



Ningún otro juego nos ha reportado tantos clanes como *Counter Strike*. Ni siquiera en los meses previos al lanzamiento de *Half-Life 2* declinó su estrella. Este mes presentamos a los Silent Killers, un grupo de 14 jugadores bien organizados para ser más eficientes a la hora de coordinar estrategias y buscar oponentes. Además, estos chicos llegan apadrinados.

En obras

CLAN DRUIDAS

Este clan está compuesto, sin duda, por gente a la que le gustan los juegos. Y punto. Porque los títulos a los que dedican su tiempo son de temática tan dispar como *Half-Life 2* o *Empire Earth II*. Pasarse por la página web de Los Druidas no es sólo recomendable para conocerlos mejor. Visitarla también te permitirá enterarte de las más jugosas noticias sobre todo tipo de juegos.



www.losdruidas.net

CLAN REYES



Otro clan de *World of Warcraft* asoma la cabeza. En esta ocasión lo hace el Clan Reyes. La página web de este clan es muy completa y un buen ejemplo a seguir. Además buscan colaboradores para ejercer de webmaster. Aparte de nociones de php-Nuke y Html, su único requisito es que sea jugador de *WoW*, sin importar nivel ni experiencia. Para más información en la página principal del clan.

www.clanreyes.com/warcraft

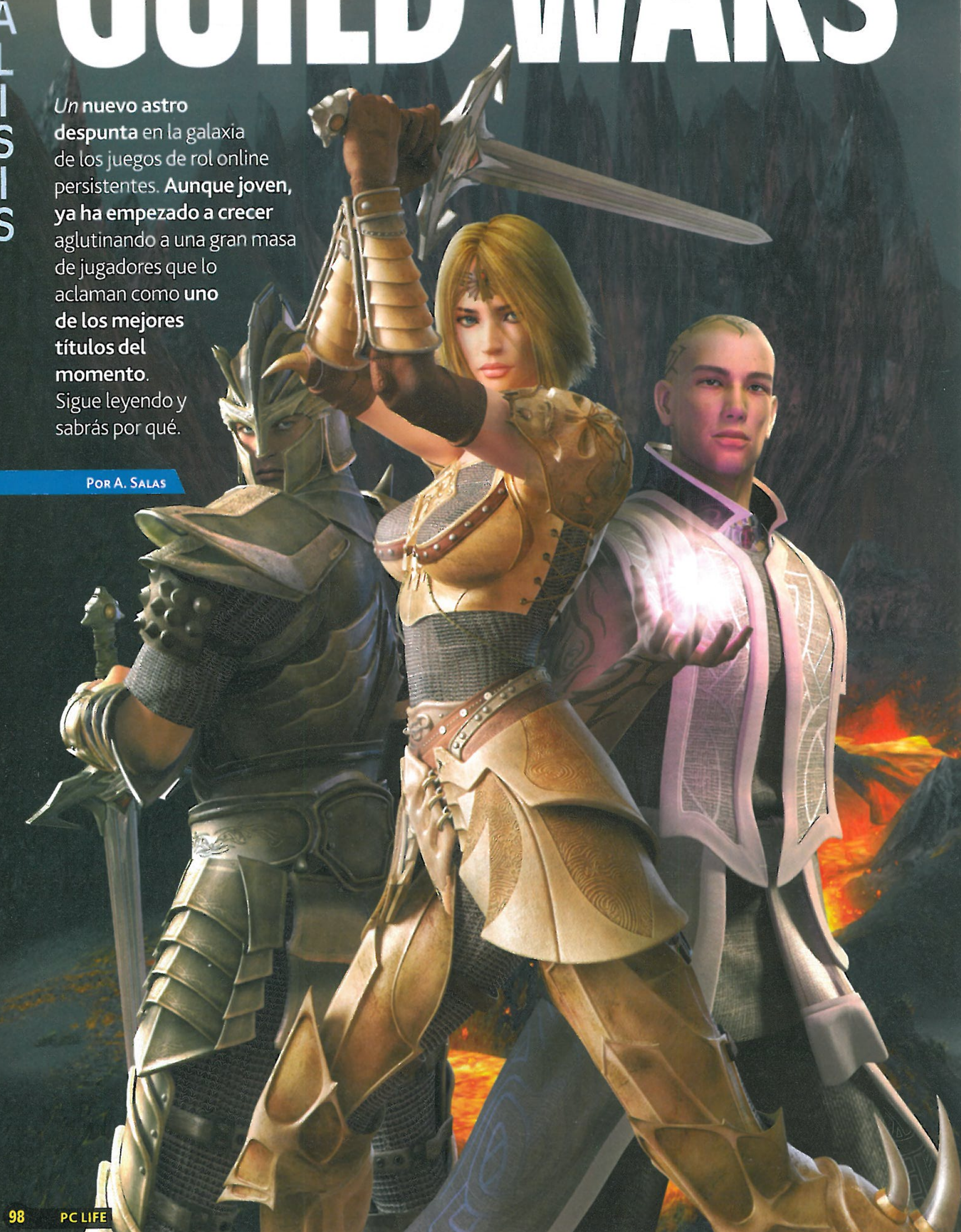
Esta sección es vuestra. Si formas parte de algún clan o grupo de juego online y quieres darlo a conocer, envíanos vuestro logo y un pequeño texto sobre el clan a pclife@ed-aurum.com.

ANÁLISIS

GUILD WARS

Un **nuevo astro despunta** en la galaxia de los juegos de rol online persistentes. **Aunque joven, ya ha empezado a crecer** aglutinando a una gran masa de jugadores que lo aclaman como **uno de los mejores títulos del momento**. Sigue leyendo y sabrás por qué.

POR A. SALAS



Títulos como *World of Warcraft* o *Everquest* suelen acaparar gran parte de la atención por parte de la comunidad de aficionados al rol on line. Otros, a pesar de ser prácticamente desconocidos, pueden deparar grandes sorpresas. Es el caso de *Guild Wars*, el juego que ahora nos ocupa y que ha pasado bastante desapercibido en comparación con otros juegos de rol similares del mercado. Sin embargo, el boca oreja ha hecho justicia. Lo que parecía un proyecto poco ambicioso (a pesar de contar con colaboradores de Blizzard) se ha convertido en uno de los juegos más vendidos del momento. Por méritos propios.

La pela es la pela. No hablamos sólo del dicho catalán por excelencia, sino del motivo principal por el que los jugadores se han volcado con *Guild Wars*. Mientras que en títulos similares tienes que abonar religiosamente una cuota mensual, que suele ser de diez o más euros, *Guild Wars* no te pide ni un duro por entrar a jugar en sus servidores de ArenaNet. Pero no te equivoques, no por ello vas a quedar relegado al club de los parias: no hay un *Guild Wars* de primera y otro de segunda. Es el mismo juego para todos. Además, se trata del único título de estas características totalmente doblado y traducido al castellano.

El sistema de juego cambia respecto al de la mayoría de sus compañeros de género. En éstos lo habitual es que te encuentres con gente allá donde vayas. En *Guild Wars* es distinto. Sólo cuando estés en una ciudad podrás ver a personajes guiados por humanos. En cuanto salgas de exploración, los únicos jugadores humanos que verás serán los de tu grupo. Para que te hagas una idea, en *World of Warcraft* sucede algo similar: como recordarás, al entrar en una área privada (instance), a pesar de que varios jugadores podían jugar la misma misión, sólo veías e interactuabas con los tuyos. Así, podríamos decir que no se trata de un juego masivo propiamente dicho, sólo a medias.

Facilidades persistentes

Al comenzar la partida, elige una de las seis clases (aquí denominadas profesiones). Antes de viajar al mundo de Tyria, dispones de múltiples opciones para personalizar a tu avatar. Por ejemplo, puedes modificar el color del pelo y la estatura. Ya en el juego, descubrirás que la curva de aprendizaje es bastante suave. Además, familiarizarte con los controles no te llevará más que unos minutos. Por





En tus paseos por el campo podrás disfrutar de la fauna autóctona, tan amistosa con los visitantes.

ELIGE TU HÉROE

Diferentes clases de personajes en *Guild Wars* y ninguna posibilidad de confundirlos. Sus muy diferenciadas características hacen que la experiencia cambie totalmente dependiendo del personaje que elijas. ¿Con cuál te quedas tú?

ELEMENTALISTA
El elementalista se especializa en la magia arcana y domina los elementos de agua, fuego, tierra y aire, que usa en su favor para lanzar poderosos hechizos en combate.

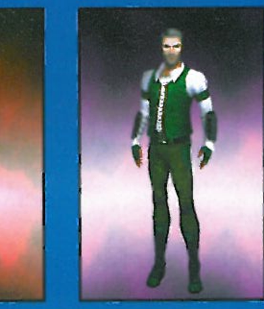
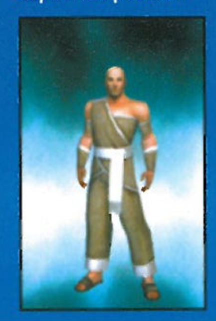
HIPNOTIZADOR
Personaje misterioso donde los haya, capaz de mermar la fuerza y habilidades de cualquier oponente que se cruce con él. También es unas de las clases más difíciles.

MONJE
Aunque no sea tan poderoso a la hora de atacar al enemigo, el monje es capaz de proteger y curar a sus aliados. Sin duda, se trata del mejor refugio espiritual posible.

NIGROMANTE
Maestros de las artes oscuras, estos magos tenebrosos son capaces de alzar a los muertos para que luchen a su favor y de conjurar magia negra para atacar a sus enemigos.

GUARDABOSQUES
Lo que sería el explorador o montaraz en otros juegos de rol es llamado aquí guardabosques. Se caracteriza por su unión a la naturaleza y su destreza con el arco.

GUERRERO
Como es lógico, el combate cuerpo a cuerpo es la especialidad de este personaje. Además posee la habilidad de llevar armaduras pesadas que le confieren mayor protección.




fortuna, la interfaz es bastante clara y desde un botón de menú puedes acceder a cualquier ventana de inventario, grupo, etc. Por supuesto, también existen teclas de acceso rápido que te lo terminarán de poner fácil.

La interfaz es tan sencilla como la navegación, que incorpora un minimapa en el que se condensa mucha información. Allí puedes ver la posición exacta de amigos y enemigos, así como la de los personajes que te encargan tareas. Como de costumbre, en *Guild Wars* consigues experiencia a medida que vas realizando los clásicos encargos con que los personajes no jugadores te obsequian. De esta manera, podrás comprender mejor la línea argumental.

Esto nos lleva al siguiente escalón de todo juego de rol: los objetos de recompensa. Algunos son el justo premio a las misiones que completas, mientras que tus enemigos te darán el resto como regalo *post mortem*.

Cuenta con mi espada

Otro de los platos fuertes del juego son los combates contra monstruos o, preferiblemente, contra otros jugadores. Para salir victorioso de las contiendas, debes aprender a utilizar las habilidades de las que dispone tu clase... o clases. Y es que, como pasa en otros juegos de rol como *Neverwinter Nights*, elegir un tipo de personaje no te limita únicamente a sus hechizos y habilidades. Ya desde el principio puedes *multiclasear* a tu héroe. Así consigues compartir habilidades con otra profesión y mezclarlas creando combos de tu propia cosecha. Sin embargo, sólo puedes memorizar ocho hechizos o habilidades en la barra rápida antes de salir al campo de batalla, por lo que tendrás que repasar tus apuntes de magia antes de tomar una decisión.

A diferencia de otros juegos similares, *Guild Wars* no te pide ni un duro por entrar a jugar en sus servidores

Los combates a gran escala son uno de los dos estilos de juego. Al comenzar una partida, debes seleccionar el tipo de servidor en el que quieras jugar: Rol o PvP. Si eliges el primero, disfrutas de una experiencia al más puro estilo *World of Warcraft*, es decir, llevas a tu personaje a lo largo y ancho del mundo realizando misiones y progresando. Tampoco faltan combates en los que ejercitar tus armas, pero si lo que quieres es centrarte única y exclusivamente en este aspecto del juego, entonces cambia al servidor PvP.

Aquí empiezas directamente con nivel 20, el máximo alcanzable, y cuentas con diversas piezas de equipo. Por descontado, no puedes utilizar este personaje en un servidor de rol, es de uso exclusivo para los PvP. Lo que sí puedes hacer es utilizar en los PVP personajes que hayas desarrollado en los de rol.



DATOS TÉCNICOS

GÉNERO Rol
DESARROLLADOR NC Soft
EDITOR Friendware
PRECIO: 49,95 € **PEGI:** +12
CUOTA MENSUAL: No hay
IDIOMA Textos de pantalla (español) Voces (español)

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIII 800 MHz	PIII 1 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

WEB: http://es.guildwars.com



No es obligatorio realizar todas las tareas, pero sí muy recomendable.



Descubre el poder de los capullos de lombriz chamuscado.


Algunos guerreros han pasado por el ballet de Víctor Ullate.


No es que no quiera entrar ahí, es que hacerlo solo me da miedo...


Guild Wars reúne algunos de los mejores paisajes vistos en un juego online.


A veces se unirán a nuestro grupo personajes no jugadores.

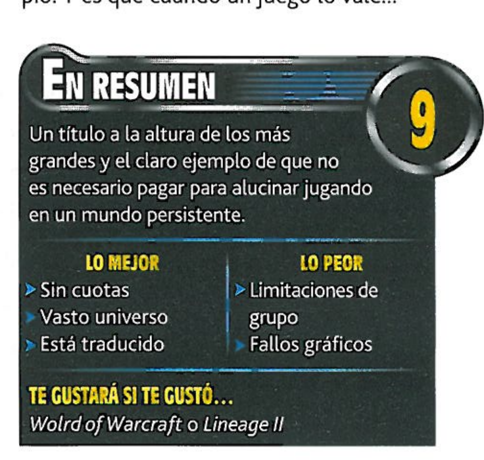
Las ciudades son los puntos de encuentro para reclutar aventureros.

Capítulo aparte son los combates entre los *guilds*, o clanes, que dan nombre al juego. Puedes formar un grupo con quien te dé la gana y lucir vuestro emblema junto al nick. *Guild Wars* anima a que los jugadores entablen guerras entre ellos. Y para que la batalla continúe, publican sus resultados en la clasificación de su web.

Lujo económico

El apartado gráfico realmente brilla con luz propia. Tanto el modelado de los personajes como los escenarios por los que te mueves están perfectamente modelados. Como salta a la vista en las imágenes, hay una gran atención al detalle. Destaca también la buena caracterización de los personajes, así como sus cuidadas animaciones. Enseguida sabrás diferenciar a un elementalista de un hipnotizador. Y una muy buena noticia: no tienes que embargarte con un equipo de última generación para gozar de todo su esplendor.

En definitiva, un gran juego que hará las delicias de todo aficionado al rol. Sin duda, la ausencia de cuotas es un gran atractivo para probarlo, y no nos cabe la menor duda de que el éxito que ha conseguido hasta ahora no es más que el principio. Y es que cuando un juego lo vale...



En resumen

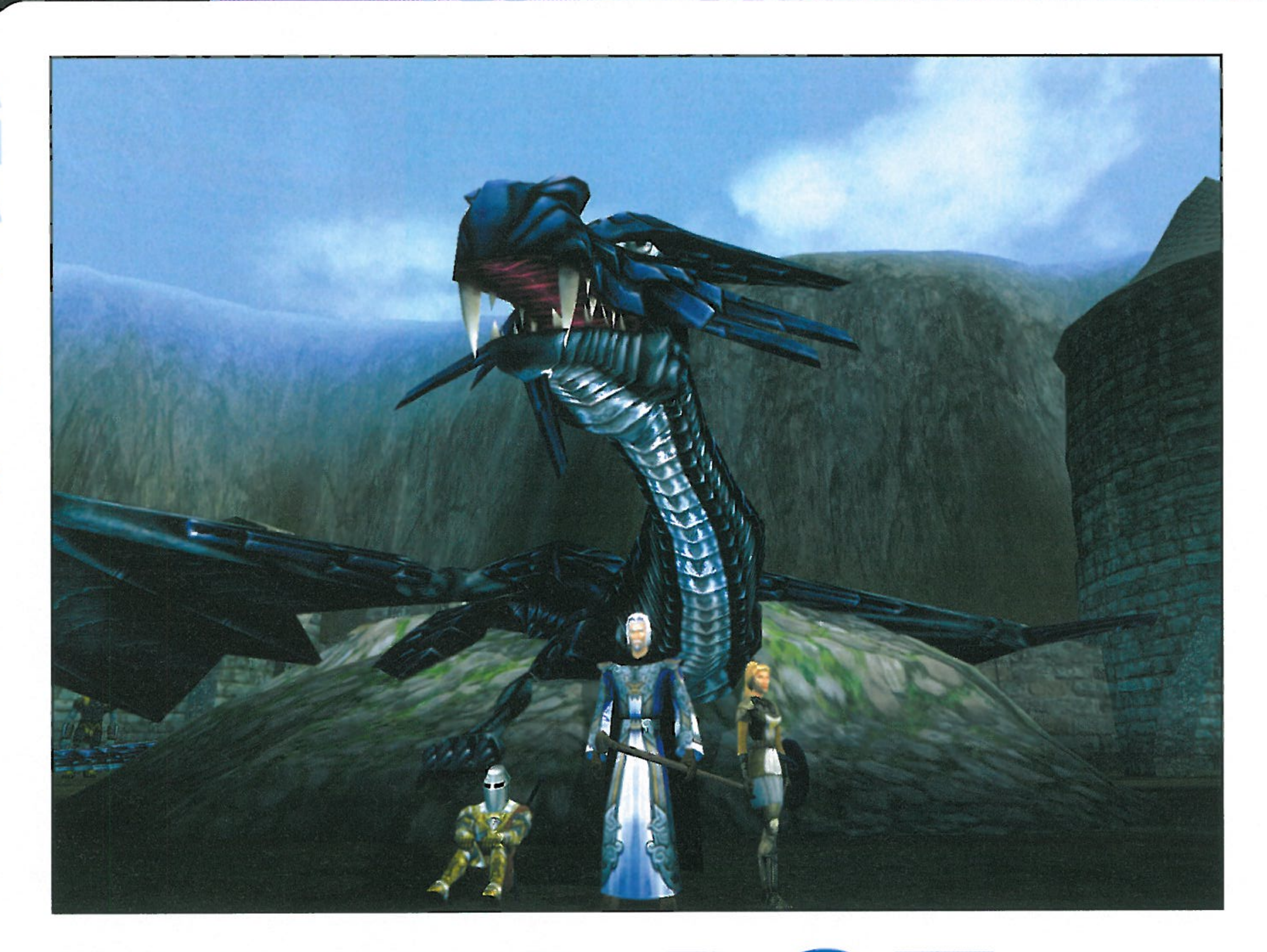
9

Un título a la altura de los más grandes y el claro ejemplo de que no es necesario pagar para alucinar jugando en un mundo persistente.

LO MEJOR	LO PEOR
Sin cuotas	Limitaciones de grupo
Vasto universo	Fallos gráficos
Está traducido	

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
Wolrd of Warcraft o *Lineage II*

ANÁLISIS

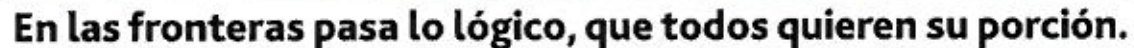


DARK AGE OF CAMELOT

He pasado incontables horas jugando a demasiados juegos, pero probablemente sea ***Dark Age of Camelot*** en el que más tiempo he invertido. Por ello puedo hablar de lo **glorioso** que fue **en el pasado** pero también, y para sorpresa mía, de lo bien que **ha sabido plantarle cara al** paso del **tiempo.**

POR S. SÁNCHEZ





En las fronteras pasa lo lógico, que todos quieren su porción.



Al enfrentarte a varios enemigos es conveniente seguir unas rutinas.

Dark Age of Camelot es un juego que hizo historia hace cuatro años consiguiendo lo que muchos habían intentado antes, acabar con la bicefalia que dominaba en el mundo de los juegos de rol masivo online. Estamos hablando de *EverQuest* y *Ultima Online*. Una pequeña y desconocida compañía de nombre Mythic Entertainment puso sobre la mesa una propuesta que a priori no parecía rompedora pero que contenía algunos conceptos que estaban llamados a revolucionar el género. Además, *Dark Age of Camelot* no ha dejado de evolucionar desde el día en que nació. Sus expansiones lo han mantenido al día ofreciendo a los jugadores todo aquello que podían desear.

Es muy probable que aquellos que llevan tiempo jugando a este tipo de juegos hayan pasado en algún momento por *DAOC*. Los pioneros lo hicimos en los servidores americanos cuando no había otra alternativa. De esto hace ya casi cuatro años. Dos años más tarde saltó la noticia de que *DAOC* venía a Europa, circunstancia que permitió a algunos jugar en servidores franceses, que eran los más próximos geográficamente.

Un mundo aparte

Durante estos años España no entraba en los planes de expansión de GOA ni de Mythic. Pero por fin podemos disfrutar en nuestro país de *DAOC* en todo su esplendor, en un pack que incluye todas sus expansiones, con un atractivo precio y, además, traducido a nuestro idioma. Nunca es tarde si la dicha es buena.

O no. Muchos consideran que llega tarde. Aquellos que invirtieron cientos de horas en el título y se han mantenido fieles al juego encontrarán pocos alicientes para volver a jugarlo. Valga como ejemplo la apariencia del servidor español, que es el menos poblado de los muchos que se han abierto a raíz de este nuevo pack de lanzamiento. Da pena pasear por sus mundos de tan desiertos que están. Pero aquellos que nunca han jugado a *DAOC* o han descubierto recientemente su gusto por este tipo de juegos no deberían perder la oportunidad de probar el juego con mayor contenido de todos los juegos de rol masivo online.

DAOC presenta a tres reinos rivales. La genialidad del juego está en que los habitantes de estos reinos tienen multitud de oportunidades para forjarse como héroes dentro de sus tierras, bien sea realizando encargos o luchando contra los males del propio reino. Una vez se sientan preparados, los jugadores tendrán la oportunidad de acceder a las zonas comunes, que es donde se llevan a cabo las contiendas con los otros reinos.

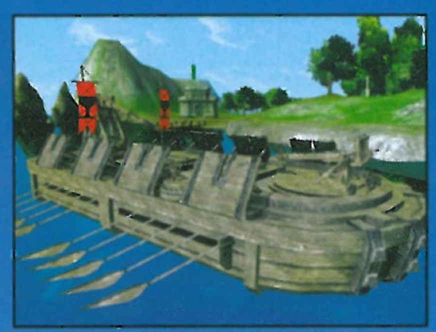
Los objetivos son fortalezas que pueden ser asediadas o defendidas. Pero sobre todo, deberás centrarte en unas reliquias que se esconden en el interior de las principales



Un grupo de jugadores expertos no deberían amedrentarse ante el primo de los zumos.



En cuanto una fortaleza es atacada, todos arriman el hombro.



Máquinas de asedio por mar, lo último que nos quedaba por ver.



Con el tiempo las armaduras han ido mejorando de aspecto.

fortalezas de cada reino y que pueden ser robadas en un asalto bien organizado. Dichas reliquias otorgan bonificaciones a los reinos que las custodian.

Es realmente difícil que el jugador no encuentre su alter ego ideal. Una vez elijas tu reino, dispondrás de multitud de razas, pudiendo modificar su aspecto físico para luego elegir su especialidad y hacerlo evolucionar.

Más rol

Las expansiones *Shoured Isles* y *Catacombs* han renovado los gráficos del juego hasta hacerlos lo suficientemente atractivos como para competir contra sus rivales. Además, estas expansiones también añaden, junto a *Trials of Atlantis*, nuevos territorios, razas y clases nuevas. Con todo, *DAOC* es un juego vasto en todos los sentidos de la palabra. Hay tanto por ver, por hacer y por explorar que una vez inmerso en él puedes pasarte el tiempo que quieras sorprendiéndote a cada momento.

No todo es oro respecto a *DAOC* y, a pesar de que Mythic es un ejemplo del buen hacer en cuanto a mejora de su producto (escucha a los usuarios), sigue en el tintero una actualización de las animaciones y el diseño de

Datos técnicos

GÉNERO
Rol

DESARROLLADOR
Mythic Entertainment

EDITOR
Virgin Play

PRECIO: 29,99 € **PEGI:** +12

CUOTA MENSUAL: 12 €

IDIOMA Textos de pantalla: español — Voces: ✗

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIII 1,4 GHz	PIV 2,4 GHz
Memoria RAM	512 MB	1 GHz
Tarjeta gráfica	64 MB	128 MB

WEB: www.camelot-europe.com



El caballo es el medio de transporte oficial del juego.



Con la llegada de las expansiones, aparecen nuevos personajes como la Valkiria.


En Atlantis los jugadores pueden explorar las profundidades marinas.

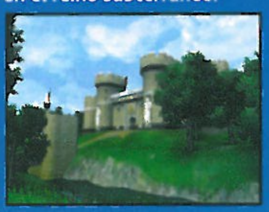

La expansión *New Frontiers* aporta maquinaria de asedio al juego.

REINOS EN LIZA

En *Dark Age of Camelot* debes escoger uno de estos reinos. De tu elección depende no sólo el tipo de razas a las que tienes acceso, sino el entorno gráfico y el marco de tu aventura.

REINO DE ALBIÓN

Los dominios del mítico Camelot y del rey Arturo. El reino de Albión tal vez haya vivido tiempos mejores, pero sus caballeros no están dispuestos a acelerar el declive. Las intrigas de Morgana en la Isla de Avalon empiezan a surtir efecto. Pero no es el único peligro que se cierne sobre Albión... La amenaza de una rebelión de las almas contra su señor cobra cada vez más fuerza en el reino subterráneo.





REINO DE HIBERNIA

Hibernia (Irlanda) es el reino de la naturaleza, separado del mundo invisible por el Velo, que sólo pueden atravesar las criaturas mágicas. Los celtas y sus aliados la defienden de los reinos enemigos, aunque el enemigo también podría encontrarse en su círculo de confianza. La isla que habita el pueblo silvano, ha recibido ataques de los fomorios, mientras que un poder desconocido se gesta al otro lado del Velo.

REINO DE MIDGARD

Midgard es el mundo de los héroes de la mitología escandinava. Poderosos combatientes vikingos, enanos y trolls han fundado una alianza para proteger sus tierras. Como sucede en el resto de reinos, Midgard tiene un punto débil: la isla de Regir, en constante peligro de invasión. Al mismo tiempo, un ejército maléfico comienza a adelantar posiciones desde las profundidades del reino.



monturas propias. No obstante, es probable que en breve haya novedades al respecto.

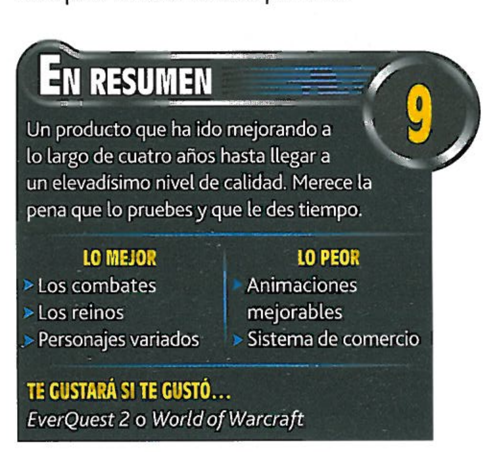
Lo cierto es que *DAOC* está pensado principalmente para las clases combatientes. El sistema de fabricación de productos resulta complejo a pesar de tratarse de uno de los pilares del juego. En los niveles elevados, los jugadores solicitan bienes creados por otros jugadores, ya que son de mejor calidad que los encontrados o conseguidos mediante misiones. Para futuras entregas, no estaría de más que los desarrolladores pensaran en crear un sistema de comercio del tipo subasta como tienen la mayoría de juegos de rol masivo de reciente incorporación. La expansión *Foundations* que pretendía, además de ofrecer casa propia a los jugadores, crear zonas de comercio, no acabó siendo la mejor de las soluciones.

El alma del juego son los combates entre reinos, que han experimentado una remodelación importante

El complejo de Sísifo que se le ha achacado a este título es ya habitual en el género. ¿Qué es eso del complejo de Sísifo? Seguro que lo has experimentado al tener que visitar una y otra vez los mismos lugares para matar repetidamente a los mismos enemigos y así ganar experiencia (y aburrimiento). La reciente expansión *Catacombs*, también incluida en este lote, viene a solucionar el problema, ya que ofrece a los jugadores lugares donde elaborar sus propias aventuras recorriendo el subsuelo. Incluso se incluyen zonas privadas para un máximo de ocho jugadores. Estas aventuras, además de estar orientadas a jugadores con bastantes horas de vuelo, ofrecen suculentas recompensas así como la posibilidad de conseguir un mineral único con el que forjar armas y armaduras aún más poderosas.

Reinos en discordia

Finalmente, debemos hablar del alma de *DAOC*: sus combates entre reinos, que han experimentado una remodelación importante a partir de la expansión que apareció en noviembre de 2004, *New Frontiers*. Antes de esta expansión, el sistema de batallas y de asedio a fortalezas había dado a lugar a una coordinación y variedad de estrategias entre los jugadores de cada reino que jamás se ha visto en otro título. Si bien a día de hoy cuesta hallar un juego que no incorpore combates entre jugadores, éstos no son más que peleas de *saloon* si los comparamos con los combates tácticos propios de *DAOC*. Por si fuera poco, *New Frontiers* modificó las fronteras comunes de los tres reinos (sus campos de batalla) para hacerlos aún más interesantes. Además, se añadieron máquinas de asedio a las ya existentes, incluso algunas marítimas para realizar asaltos por mar.



EN RESUMEN

9

Un producto que ha ido mejorando a lo largo de cuatro años hasta llegar a un elevadísimo nivel de calidad. Merece la pena que lo pruebes y que le des tiempo.

LO MEJOR
- Los combates
- Los reinos
- Personajes variados

LO PEOR
- Animaciones mejorables
- Sistema de comercio

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
EverQuest 2 o *World of Warcraft*

Los mods más populares

Wild West, una modificación para *Return to Castle Wolfenstein,* es la sorpresa de este mes. Aliados y nazis se transforman en vaqueros y forajidos a la greña en territorio fronterizo.

ACCIÓN

		Mod / Juego	Valoración
1	▲	Wild West Return to Castle Wolfenstein	★★★★★
2	▲	Green Tech Doom III	★★★★★
3	▼	Source Forts Half-Life 2	★★★★★
4	▲	Battlefield Vietnam WWII Mod Battlefield Vietnam	★★★★★
5	►	Forgotten Hope Battlefield 1942	★★★★★
6	▲	Garry's Mod Half-Life 2	★★★★☆
7	▲	Hell in the Pacific Medal of Honor: Allied Assault	★★★★☆
8	▲	AvP2: Survival of the Fittest Alien vs Predator 2	★★★★☆
9	▲	K-9 Vision Far Cry	★★★★☆
10	▼	Operation Na-Pali Unreal Tournament	★★★★☆
11	▼	Onslaught Homeworld	★★★☆☆
12	▲	Covenant Unleashed Halo	★★★☆☆
13	▼	Joint Operations: Reality Joint Operations	★★★☆☆
14	▲	GTA Long Night GTA: Vice City	★★★☆☆
15	▲	DragonMod Z Half-Life	★★★☆☆

ROL

		Mod / Juego	Valoración
1	▲	Fallout 2 Wasteland Merc Mod Fallout 2	★★★★★
2	▲	The Grey Clan Episode I Baldur's Gate II	★★★★☆
3	►	Exile: Spirits of the Underworld Morrowind	★★★★☆
4	▲	Planet Copperhead Dungeon Siege	★★★★☆
5	▼	The Evil Lords Diablo II	★★★★☆

ESTRATEGIA

		Mod / Juego	Valoración
1	▲	AOM Defensive Age of Mythology	★★★★★
2	▲	Napoleonic: Total War Medieval: Total War	★★★★★
3	▲	Onslaught Homeworld	★★★★☆
4	▼	The Tales of Raviganion WarCraft III	★★★★☆
5	▲	StarCraft: The Shadow of Space StarCraft	★★★★☆

MOD DEL MES

GÉNERO: Acción **JUEGO:** Return to Castle Wolfenstein **WEB:** www.the-wildwest.co.uk

WILD WEST

Atrévete con esto, vaquero

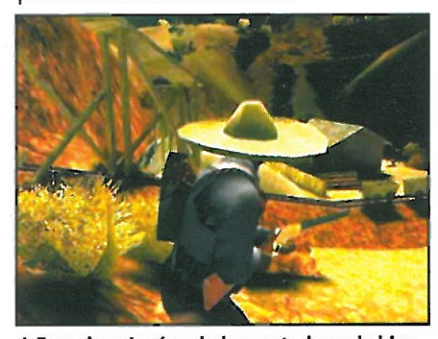
Aunque el nombre pueda inducir a equívoco, *Wild West* poco tiene que ver con la película en la que Will Smith se las daba de *cowboy*. Sin embargo, la época y el lugar de este original mod basado en *Return to Castle Wolfenstein* coinciden plenamente. La historia nos cuenta cómo un ex capitán del ejército mexicano ha organizado un grupo de bandidos con el que pretenderá ocupar los territorios fronterizos de Estados Unidos y sumirlos en un reinado de terror. Como jugador puedes escoger entre los mexicanos o los vaqueros, quienes deberán evitar a toda costa el malvado plan de los forajidos.

Al igual que en el juego original, *Wild West* cuenta con cuatro clases diferentes de personajes: soldado, minero, médico y sheriff (o capitán, en el caso de los mexicanos). Eso sí, a pesar del cambio de nombre, las funciones son idénticas a las de *Return to Castle Wolfenstein*.

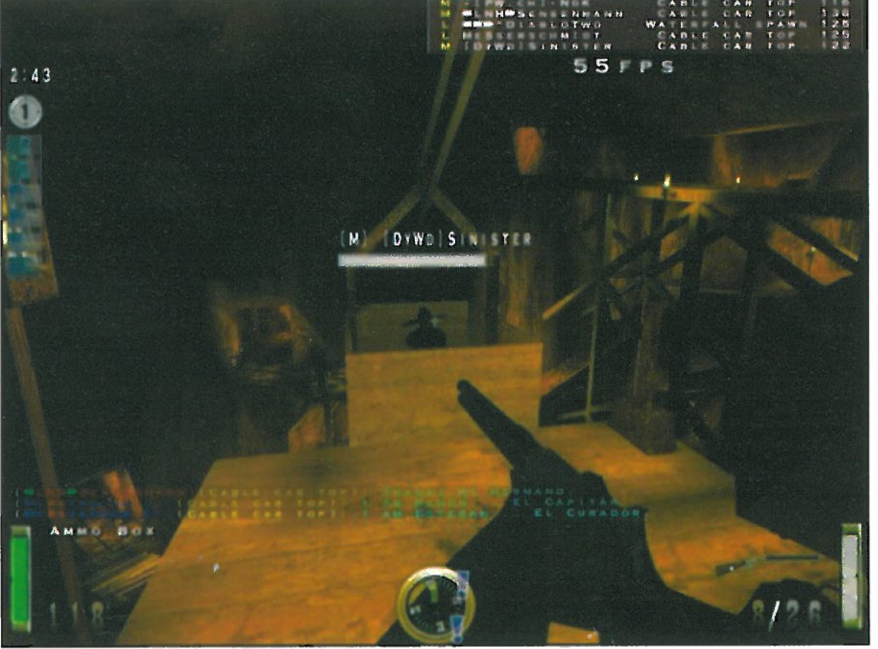
De armas tomar

El armamento que tendrás a tu disposición es una mezcla de armas de época reales con alguna inclusión algo más fantasiosa en el repertorio. Como es de esperar, contarás con pistolas Colt, rifles, cartuchos de TNT y todo un abanico de armas de fuego en el que se ha tenido muy en cuenta su efecto según la distancia desde la que se dispara. Por lo que respecta a los mapas, de momento hay un total de ocho disponibles, aunque el equipo de desarrollo está trabajando para que esta cifra aumente en breve.

En cuanto a jugabilidad, se ha pretendido que *Wild West* sea un juego pausado, algo que sin duda se ha conseguido. Saber jugar en equipo es fundamental. Si resultas herido en combate, no sólo perderás salud, sino que además se reducirá tu velocidad de movimiento. Pero tranquilo: si descansas, podrás recuperar vida y volver a moverte con normalidad. Esto resalta la importancia de la cobertura, no sólo para evitar las balas, sino para recuperarte de tus heridas si te han alcanzado. Por último, destaca también el pack de voces que se ha incluido en el mod, marcado por un gran sentido del humor, pues de entretenerse se trata.



A Francisco José no le ha sentado nada bien que le hayan agujereado el sombrero...



La exploración del territorio será de vital importancia para conseguir nuevos materiales.

GÉNERO: Acción **JUEGO:** Doom 3 **WEB:** www.www.xtreme-lab.net/gt/english

GREEN TECH

Verde, que te quiero verde

Doom 3 ya ha supuesto toda una revolución en lo que a gráficos se refiere. ¿Te imaginas que alguien los mejorara aún más? Pues eso es precisamente lo que ha hecho Gyppi, el creador de uno de los mods más ambiciosos del juego de id Software: *Green Tech*.

Si algo destaca precisamente en este mod, es el color verde que le da nombre. Absolutamente todo se ha modelado con este color en mente, de modo que tanto las armas, las superficies y hasta los personajes tienen una cierta tonalidad o emiten un pequeño destello de luz verde.

Pero no todo se queda en un brote de colorido: se han modificado los parámetros de vida y armadura ampliándolos hasta 150 cada uno, se ha añadido más munición, hay algunos sonidos nuevos y el modo multijugador ha sido optimizado. Además, los demonios no desaparecen cuando mueren. Se trata, pues, de un mod con el que jugar a *Doom 3* con un entorno que luce aún más que el original, aunque parezca hecho con la idea de promocionar cierta marca de cerveza.

★★★★☆



No es moho, es que venimos así de serie...

GÉNERO: Acción **JUEGO:** Battlefield Vietnam **WEB:** www.eagames.com/official/battlefield/vietnam/us

BATTLEFIELD VIETNAM: WWII MOD

Más armas, islas y acción

Aprovechando el motor gráfico renovado que ofrecía *Battlefield Vietnam* respecto a su antecesor, *Battlefield 1942*, un grupo de *modders* ha decidido actualizar la esencia del juego original. Para ello han creado este mod, que supone una conversión parcial del primer título, en el que se han incorporado todos los mapas de la contienda del Pacífico (Iwo Jima, Isla de Wake y La invasión de las Filipinas).

Todos los modelos de personajes y vehículos se han rehecho para adaptarse al nuevo motor. Sin embargo, el apartado más destacable es el de armamento, sobre todo por las nuevas armas. Entre éstas destacan los morteros y, muy especialmente, el lanzallamas, un soplete a lo bestia con el que podrás devastar a la infantería enemiga o bloquear una zona creando un muro de fuego. Además, resulta bastante efectivo contra vehículos ligeros. Puedes jugar a este mod en los modos cooperativo, conquista o individual.

★★★★☆



La guerra en el Pacífico está ahora más detallada que nunca.

EN POCAS PALABRAS

PLANETA MOD

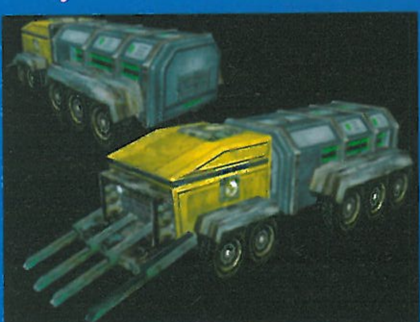
¡Kame hame ha!

Posiblemente recuerdes un mod basado en el motor de *Quake III* en el que se recreaban combates entre los personajes de la saga *Dragon Ball*. Pues bien, ahora se está gestando un nuevo mod de este *anime* basado en el motor de *Half-Life 2* y que va un paso más allá. Si quieres estar al día sobre su desarrollo, visita la web www.dragonballsource.com.



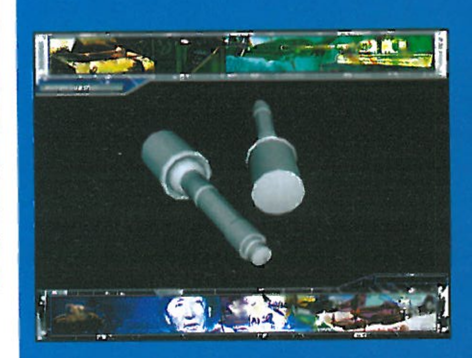
Vuelve el renegado

C&C Renegade no destacó en su día. Sin embargo, en Reborn Team se han fijado como meta darle un poco de la gloria que se le negó en su momento. Para ello se han sacado de la manga *CnC Reborn*, un mod en el que habrá dos bandos (GDI y NOD) así como una gran variedad de personajes, vehículos y armas. Más detalles en http://reborn.communityteam.de.



De cabo a rabo

Los chicos que están trabajando en *War of Wars*, un mod de *Battlefield 2*, se han fijado como objetivo nada menos que recrear la Segunda Guerra Mundial al completo. Por ahora parece que el proyecto va bien encaminado. Puedes comprobarlo en http://warofwars.stackout.com

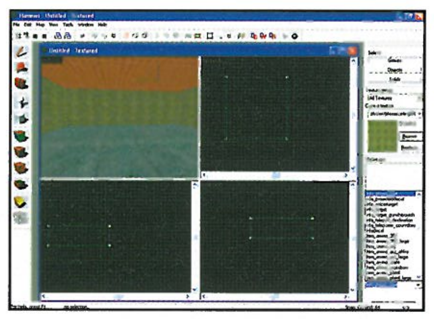


Cómo diseñar un mapa en... Half-Life 2 (III)

Por aclamación popular, ampliamos esta sección práctica e interactiva. Créenos, **no hace falta ser un as** de la programación **para crear un mapa de *Half-Life 2*** como Dios manda. **Te mostramos cómo** ambientar el escenario.

Siguiendo el hilo del último número, arrancamos esta sección de diseño de niveles. Esta vez, como podrás comprobar, vamos a entretenernos un poco más en explicarte los entresijos de este editor y todas las posibilidades que ofrece. Y por supuesto, de una forma que todo el mundo pueda entender. En este número vamos a continuar con el modelo de habitación que ya teníamos hecho, pero le vamos a añadir algunos elementos adicionales para hacerla más completa. ¡Vamos allá!

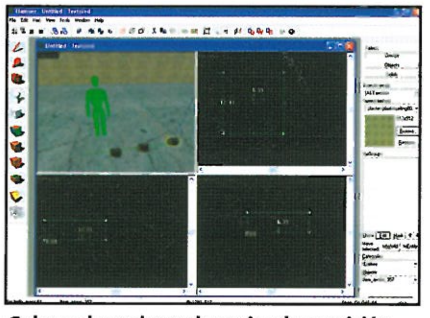
1 Si tienes el modelo que hicimos el mes pasado, ábrelo, ya que te servirá de base para lo que te explicamos a continuación. Si no, repite los pasos que dábamos entonces. En un abrir y cerrar de ojos, la tendrás lista de nuevo. Recordarás que lo último que hiciste fue aplicar las texturas a tu habitación.



Esta habitación está muy vacía. ¡Vamos a darle algo de vidilla!

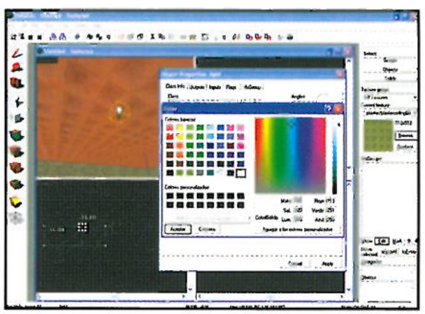
2 Ahora se trata de insertar entidades, unos objetos que se usan para controlar algunas de las características del mapa. Dicho así, puede sonar complejo, pero enseguida comprobarás que no lo es en absoluto. Selecciona el botón de entidad (la bola blanca con el pedestal que está debajo del icono de la cámara). Acto seguido hemos de decidir el tipo de entidad que introduciremos mediante el menú que se acaba de activar en la parte inferior derecha. Selecciona info_player_start de la lista en Categories. Esto sirve para establecer el punto del que partirán los personajes en ese mapa cuando lo inicies. El paso siguiente consiste en seleccionar una zona en el mapa 3D para asignar esos puntos de entrada. Haz clic donde quieras y verás aparecer una figura tridimensional de color verde.

3 Pasemos ahora a las armas. Selecciona del mismo menú de antes la opción weapon_357, que colocará una Magnum .357 en el mapa allá donde tú le indiques haciendo clic en el mapa en 3D. Pongamos un poco de munición con el comando item_ammo_357. Perfecto, ya tienes a tu personaje en la parrilla de salida con un arma y munición a su lado. Si quieres, puedes probar con otros tipos de armas y municiones navegando por el menú y escogiendo las armas correspondientes.



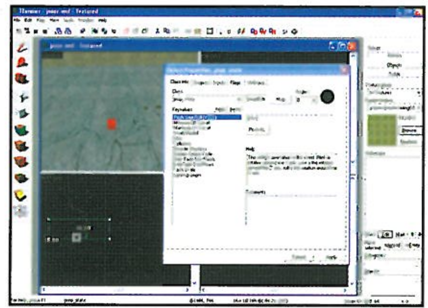
Coloca el revolver y las cajas de munición cerca del punto de partida del personaje.

4 Si cargas este mapa tal y como lo tienes ahora, sólo verías una pantalla prácticamente negra. Has acertado: falta una fuente luz, que es lo que vamos a hacer a continuación. En el mismo menú de antes, selecciona Light como entidad y haz clic en un punto más o menos céntrico del techo para colocarla allí. Verás que aparece un icono con forma de bombilla. Haz doble clic sobre él en la vista en 3D para abrir el diálogo de propiedades de la fuente de luz y dar paso a la edición de las características de ésta en concreto. Selecciona la opción Brightness y, a continuación, Color, para que elijas el color de la luz. Nosotros hemos escogido un azul claro moviendo el cursor por el cuadro de colores hasta conseguir la tonalidad deseada. Dale a la opción de aceptar cuando acabes. Lo siguiente será establecer el brillo de la luz. En la ventana que tienes ahora mismo delante, hay una línea con cuatro números. El cuarto de ellos es la intensidad de la luz, y deberías cambiar el 200 que hay por defecto por 800. Haz clic en el botón Apply para que surtan efecto los cambios.



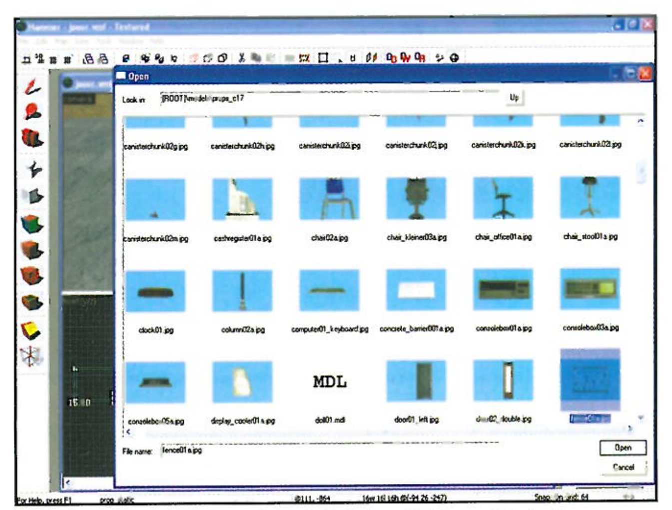
En la paleta de color podrás escoger la tonalidad de la luz que iluminará tu estancia.

5 Hecho esto, llega el momento de empezar a llenar este escenario de objetos. Una vez más, debes hacer uso del sistema de entidades para colocarlos. Selecciona prop_static de la lista de objetos y haz doble clic sobre él para abrir las propiedades. De la lista que aparecerá, ve

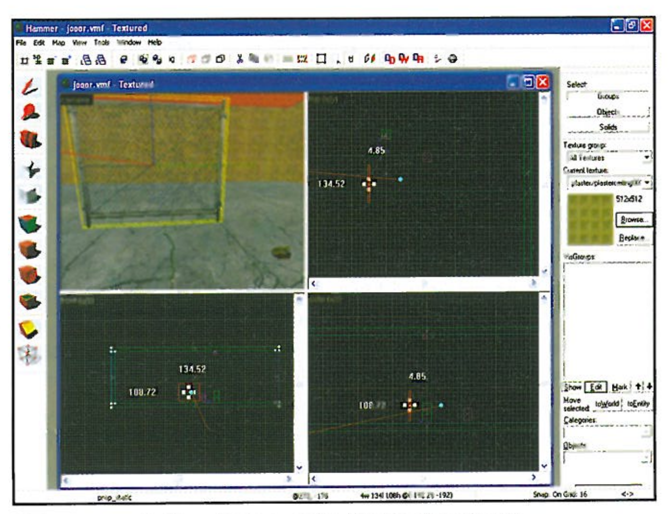


Escoge el modelo "prop_statistic", el primero del menú.





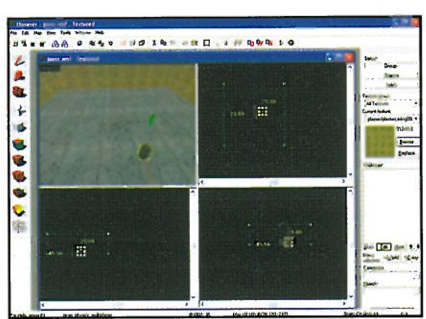
En el submenú selecciona el modelo de la valla "fence01a.jpg".



Este mapa ya lo tiene todo a punto. Ahora, a funcionar.

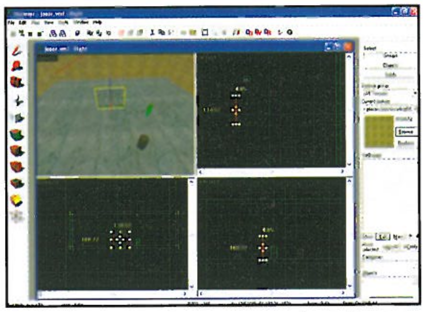
a World Model y haz clic en el botón Browse. De inmediato, se abrirá una ventana en la que aparecerán varias carpetas. Abre la que se llama props_c17. Vamos a seleccionar ahora el modelo fence01a.jpg, que corresponde a una valla, y haz clic en Open y Apply en las dos ventanas que aparecerán a continuación. Ya tienes tu primer objeto puesto en escena. Pero vayamos un poco más allá y creemos un objeto con física.

6 Con la opción de entidades y en el menú de objetos, busca uno llamado prop_physics_multiplayer en la lista. Colócalo en el mapa 3D haciendo clic en un punto de la habitación. Activa el cursor de selección (el botón de la flecha roja de la barra lateral) y haz doble clic sobre él para activar las opciones. Verás que es idéntico al anterior. Ve a la opción World Model, luego haz clic en Browse y ve al mismo directorio de antes, el props_c17. La diferencia es que esta vez vamos a cambiar de modelo y abriremos el llamado oildrum001.jpg. Acepta, cierra el diálogo y verás que ya tienes puesto el barril en escena.



Ya tenemos nuestro primer objeto con física del mapa: el barril.

7 Vamos a aprender ahora a mover objetos dentro de la parrilla. Esto te servirá para recolocar cualquier cosa que hayas introducido en el mapa, como por ejemplo la valla. Con la opción de selección activada, haz clic sobre el objeto que elijas en la perspectiva 3D. Su contorno se volverá amarillo en cuanto lo hagas. Ahora lo moveremos, pero no en esa ventana, sino en la perspectiva lateral (Side). Desde allí, comprobarás que la valla se sale de la estancia, así que toca recolocarla moviéndola un poco más arriba de donde está ahora. Si no consigues distinguir el texto del recuadro, será que tienes el zoom muy alejado, así que usa la rueda del ratón o la opción Magnify de la barra lateral izquierda para acercarte hasta que lo veas más claro. Mientras mueves el objeto, es posible que aparezca un menú de alteración del radio de la valla. Sólo aparecerá si haces clic accidentalmente en lugar de arrastrar. En ese caso, ve a la pestaña de Edit y selecciona Undo para deshacer los cambios.

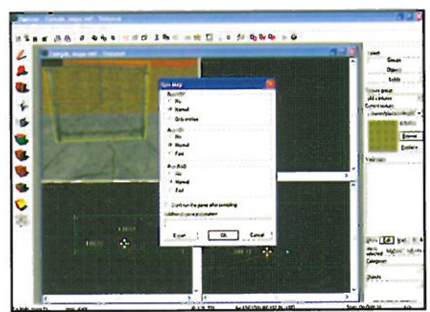


Quizás te cueste un poco poner la valla en su sitio, pero verás como enseguida le coges el truco.

8 Ya deberías tener la valla alineada con el suelo y no atravesándolo como antes. Si aún tienes dificultades o si quieres ver con más precisión los objetos en la parrilla, puedes hacer clic en el botón Smaller Grid, situado en la parte superior izquierda de la pantalla y representado como una cuadrícula con un símbolo negativo. De esta forma, la parrilla tendrá más cuadrados y te será más fácil ver dónde y cómo quedan situadas las cosas. Justo al lado, tienes la opción contraria en el icono Larger Grid. Si no lo conseguiste antes, ahora sí deberías haber podido alinear la valla con el suelo.

9 Pasemos ahora a la recta final del proceso creación de tu mapa. Primero, guarda tu mapa con la opción Save As de la pestaña File. Ponle el nombre que quieras, aunque, ya que esto va a ser un mapa *deathmatch*, podrías ponerle un nombre como dm_estancia o dm_encerrado, por ejemplo. Tu mapa se guardará en la carpeta que le hayas indicado con la extensión .VMF (de Valve Map File).

10 Antes de cargar tu mapa, debes compilarlo. Pulsa la tecla F9 o selecciona la opción Run Map de la pestaña File y verás un cuadro de opciones básicas. Debería aparecer todo establecido como Normal y con la casilla Don't run game after compiling desactivada. Si no es así, cámbialo tú mismo para que quede todo establecido correctamente.



Llega la hora de la verdad. Pulsa el botón Aceptar de esta ventana y por fin verás tu mapa.

11 En la pestaña Additional game parameters, teclea -dev -console +sv_lan 1 sin las comillas y haz clic en la opción OK. En ese momento aparecerá una ventana mostrando cómo progresa la compilación del mapa. Cuando termine el proceso, se cargará *Half-Life 2: Deathmatch* automáticamente y lanzará el mapa que has creado. Ya puedes admirar tu obra en todo su esplendor. Aunque no sea algo excesivamente complejo, ya tienes la base con la que poder crear mapas más grandes y con más objetos. En próximas entregas, te enseñaremos cómo crear puertas, piscinas, cables y multitud de objetos más. Todavía te queda mucho por aprender.

J. FONT

MATERIA GRIS

Los 64 ya son una realidad

Microsoft ya comercializa un sistema operativo a 64 bits. Se llama Windows XP Professional x64 Edition. Se trata de un paso intermedio para empezar a aprovechar las plataformas a 64 bits actuales mientras se espera el Windows Longhorn, que debería ver la luz en otoño del próximo año. Ahora ya es posible probar el rendimiento real de las extensiones para los 64 bits (EMT64), que Intel ha incorporado en sus últimas hornadas de procesadores, y de las plataformas nativas a 64 bits de AMD.

Como era de esperar, Windows XP Professional x64 Edition nace con la polémica bajo el brazo. Steve Jobs, presidente de Apple, ya ha acusado a Microsoft de plagiar el sistema Mac OS X 10.4 Tiger que la compañía de la manzana mordida ha presentado recientemente.

Mientras tanto, los desarrolladores de software van tomando posiciones. Ha aparecido un parche de *Far Cry* para compatibilizar el juego con los 64 bits. También han lanzado un paquete de nuevos escenarios que, curiosamente, cuentan con el logo de AMD. Pero no hay que preocuparse, pues también funcionan con los procesadores de Intel con extensiones a 64 bits. Esta actualización ha derivado en un aumento de velocidad del juego de un 6%. Además, los escenarios aparecen más poblados de objetos, los gráficos lejanos cuentan con mayor detalle y las texturas, en general, mejoran considerablemente. Algo es algo.

Tendremos que esperar a que se desarrollen juegos para esta plataforma para ver su impacto real. Por suerte, parece que los fabricantes de hardware y software ya se han puesto a trabajar. Creative ha preparado una versión beta de controladores para sus principales tarjetas de audio. Lo mismo ocurre con ATI y Mozilla, el navegador de Internet, que ya cuenta con su versión a 64 bits. El movimiento se ha iniciado y parece que no tardaremos en degustar sus frutos.



Doble núcleo

Nuevo procesador de Intel

Durante la reciente competición de ciberatletas profesionales (CPL) que tuvo lugar en Barcelona, Intel presento su nuevo procesador de doble núcleo. Se trata del Intel Pentium Extreme Edition 840. El procesador está cadenciado a una velocidad de 3,2 GHz y utiliza el procesador Intel 995X Express. El nuevo procesador, además del doble núcleo, integra la tecnología Hyper-Threading. Antonino Albarrán, director de tecnología, nos recalcó que "además de dos núcleos físicos, existen dos virtuales". Con estos cuatro procesadores en funcionamiento, el rendimiento del procesador se multiplica casi por cuatro.



Durante la presentación pudimos ver el renderezado de una imagen con distintos procesadores y una demo del juego *Juiced*. La velocidad de renderizado y los efectos son realmente sorprendentes. Intel, por el momento, no va a entrar en la lucha por los 64 bits de lleno. El nuevo procesador contará con las extensiones activadas (EMT64) para dar soporte a las aplicaciones a 64 bits. Alienware, Dell y Velocity Micro han comenzado a comercializar equipos con el nuevo procesador y el controlador 995 Express.

Durante este trimestre Intel también presentará los procesadores de doble núcleo para dispositivos portátiles. Recuerda bien su nombre, porque sonará, y mucho: Intel Pentium D.



Pequeño pero matón

Ordenador reducido de Aopen

Se llama XC Cube MZ885, mide 200 x 106 x 320 mm y entraría en la categoría de peso mosca con sólo 1,8 kilos. El nuevo mini ordenador de Aopen está equipado con una placa base MZ basada en el controlador de Intel 855G ME. Integra audio 5.1 y utiliza el procesador de vídeo Intel Extreme Graphics 2. La plataforma está preparada para albergar los procesadores Pentium M (400/533 MHz y 2 MB de L2). Con todo ello se consigue un dispositivo silencioso. Además, incorpora un lector de tarjetas 9 en 1. La caja de aluminio cuenta con un diseño elegante y permite la expansión apilando las nuevas cajas denominadas Expansor MZ850e. En ellas es posible albergar todo tipo de dispositivos. Una solución ideal para utilizarlo en el salón.



En vivo y en directo

Creative lanza dos nuevas webcam

Cada vez es más imprescindible una webcam para aprovechar las ventajas de la comunicación a través de Internet. Creative ha lanzado dos nuevos modelos con una resolución de video VGA de 640 x 480 (1,3 Megapíxeles). El sensor CCD se ha mejorado considerablemente para ofrecer unas imágenes más nítidas y con mejor brillo. Cada uno de los dos modelos se ajusta a un tipo de ordenador. Para equipos de sobremesa, la WebCam Live Ultra (74,90 euros) y, especialmente diseñado para portátiles, la WebCam Live Ultra Notebook (79,90 euros), con un sistema de acoplamiento a la pantalla.



¿He oído WiFi?

Dispositivo para detectar la cobertura

Trust ha lanzado un detector de cobertura WiFi para saber en todo momento si hay una red cercana que dé cobertura. El dispositivo se llama WiFi Hot Spot Finder NB-7300p (29,95 euros). Cuenta con cinco leds verdes que indican la intensidad de la señal. Si no encuentra cobertura de señal, un led rojo lo indica. Para una mayor fiabilidad de la respuesta, el buscador omite señales e interferencias de otros dispositivos como teléfonos, dispositivos Bluetooth, etc. El detector presenta un radio de alcance de 100 metros y un diseño muy reducido. De tan pequeño, puede incluirse en el llavero para tenerlo siempre a mano.



En pocas palabras

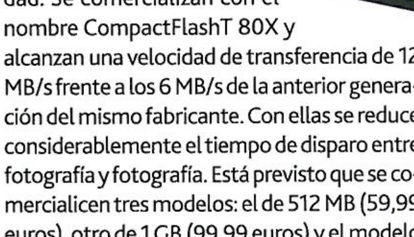
Color en el reproductor

Inovix ha lanzado dos reproductores de mp3/wma con sintonizador de FM y una pantalla a color en la que podrás visualizar vídeos. El iMP-302 tiene una carcasa redonda que le confiere un diseño deportivo. El modelo iMP-305 (en la foto) es de forma rectangular y más elegante. El precio varía según la capacidad: 79 euros para los modelos con 256 MB y 99 euros para los de 512 MB.

Música para dos

Es un reproductor de mp3 y lo han bautizado con el nombre de Lunnatic 3600 DUO. Aparentemente se trata de un reproductor sofisticado con grabadora de voz y una pantalla retroiluminada que permite escoger entre siete colores, pero es algo más. La novedad es que dispone de dos tomas de auriculares para poder compartir la música. El modelo de 512 MB cuesta 84,90 euros y el de 1 GB, 129 euros.

Alta velocidad



PNY ha lanzado una nueva gama de tarjetas de memoria CompactFlash de alta velocidad. Se comercializan con el nombre CompactFlashT 80X y alcanzan una velocidad de transferencia de 12 MB/s frente a los 6 MB/s de la anterior generación del mismo fabricante. Con ellas se reduce considerablemente el tiempo de disparo entre fotografía y fotografía. Está previsto que se comercialicen tres modelos: el de 512 MB (59,99 euros), otro de 1 GB (99,99 euros) y el modelo con mayor capacidad, 2 GB (189,99 euros).

LOS EQUIPOS DEL MES

Te presentamos tres equipos informáticos con configuraciones diferentes. Puede servirte de referencia para que veas qué es lo mejor que puedes encontrar en el mercado según cuál sea tu presupuesto.

GAMA BAJA

• Procesador
Intel Pentium IV a 3,2 GHz 800 MHz, 1 MB memoria L2, Socket 775
• Placa base
GIGABYTE 8IPE775-G
• Memoria
512 MB DDR400 PC-3200 SDRAM 400 MHz
• Disco duro
80GB Samsung, 7200 r.p.m., ATA100
• Tarjeta gráfica
Aopen Aeolus FX5700LE- DV256
• Tarjeta de sonido
Terratec Aureon 5.1 Fun
• Regrabadora CD/ DVD
LITE-ON SHOW-1653S DUAL

GAMA MEDIA

• Procesador
AMD Athlon 64 3500+ a 2,2 GHz con tecnología HT, 2 GHz, 512 KB memoria L2
• Placa base
VIA K8T800 Pro
• Memoria
512 MB DDR SDRAM a 400 MHz
• Disco duro
120 GB Western Digital. WD1200BB, 7200 r.p.m., ATA 133
• Tarjeta gráfica
Club-3D RADEON X800 PRO VIVO AGP
• Tarjeta de sonido
Creative Sound Blaster Audigy 2 LS
• Regrabadora CD/ DVD
Plextor PX-716A Dual

GAMA ALTA

• Procesador
Intel Pentium Extreme Edition 840 a 3,2 GHz con tecnología HT, 800 MHz, 2 MB memoria L2
• Placa base
Asus P5WD2
• Memoria
1 GB DDR2 SDRAM a 533 MHz
• Disco duro
250 GB Maxtor 7.200 r.p.m. Serial- ATA 133
• Tarjeta gráfica
2 XFX 6600 GT 128 MB AGP PCI-E (SLI)
• Tarjeta de sonido
Creative Sound Blaster Audigy 2 ZS
• Regrabadora CD/ DVD
Pioneer DVR-109 Dual

FABRICANTE: HIS • PRECIO: 558 € • WEB: www.hisdigital.com

HIS EXCALIBUR X800XT ICEQII VIVO

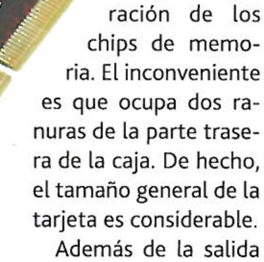
Para quedarse helado

Las posibilidades a la hora de modificar las tarjetas gráficas son cada vez más limitadas. Los fabricantes de los procesadores gráficos, ATI y nVidia, ponen cada vez más pegas a la hora de alterar componentes en las tarjetas. Así que los fabricantes tienden a fijarse más en aspectos como el overclock, la buena refrigeración de los procesadores gráficos o el software que acompaña la tarjeta. La finalidad, ofrecer algo más que la competencia.

Este modelo viene equipado con el procesador de ATI Radeon X800, a una velocidad de 520 MHz y 256 MB de memoria GDDR3 a 1,12 GHz. El modelo analizado está concebido para el bus AGP 8x, aunque también existe una versión para PCI-Express. Dispone de 16 canales para un renderizado óptimo. El bus de memoria es de 256 bits y permite el tráfico de un volumen considerable de datos. El resultado es una excelente capacidad de renderizado y efectos espectaculares. Los frames se suceden a velocidad de vértigo en juegos tan exigentes como *Doom 3*. De hecho, esta tarjeta supone un salto cualitativo espectacular respecto a los modelos 9800 Pro. Su rendimiento los supera en más de un 30% en bajas resoluciones y, a más resolución, la diferencia aumenta a pasos agigantados.

Uno de los detalles que más llama la atención es el sistema de refrigeración IceQII, con un potente ventilador en la parte trasera de la tarjeta que impulsa el aire a través del refrigerador y lo expulsa fuera de la caja. Consigue bajar unos 11 grados la temperatura respecto a las tarjetas normales, lo que contribuye también a reducir el calor en el interior de la caja. Además, el ruido es el mismo que ofrecen las tarjetas con los ventiladores habituales.

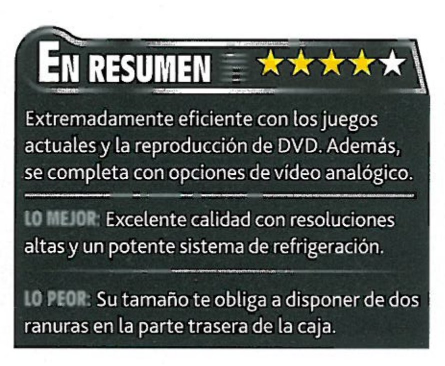
El radiador cubre tanto el procesador como los módulos de memoria que lo rodean, algunos soldados en el lado opuesto. Esta tarjeta utiliza un radiador que une los módulos de memoria y se eleva de la placa. De esta forma, ofrece una mayor superficie para el intercambio de calor y queda más espacio para que circule el aire entre la tarjeta y el disipador. El resultado es una mejor refrigeración de los chips de memoria. El inconveniente es que ocupa dos ranuras de la parte trasera de la caja. De hecho, el tamaño general de la tarjeta es considerable.



Además de la salida de TV, la tarjeta permite capturar vídeo analógico. Para ello incorpora el chip Rage Theater con el que ATI añade la característica VIVO (Video In/ Video Out), detalle que hace de la tarjeta gráfica un dispositivo más versátil para el uso doméstico. De este modo no se precisan de dispositivos adicionales para la captura de vídeo.

HIS ha conseguido una tarjeta versátil que, además de reducir la temperatura del procesador y alargar su vida útil, contribuye a refrigerar el conjunto de la caja. Un detalle a tener en cuenta en esta época del año.





EN RESUMEN ★★★★★

Extremadamente eficiente con los juegos actuales y la reproducción de DVD. Además, se completa con opciones de vídeo analógico.

LO MEJOR: Excelente calidad con resoluciones altas y un potente sistema de refrigeración.

LO PEOR: Su tamaño te obliga a disponer de dos ranuras en la parte trasera de la caja.

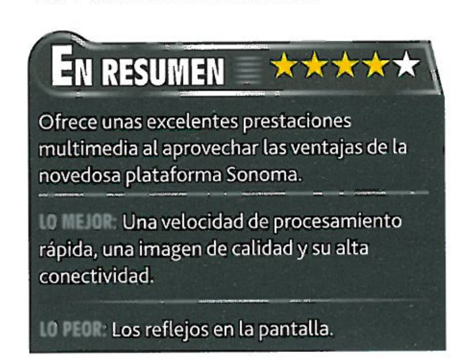
FABRICANTE: Acer • PRECIO: 1.499 € • WEB: www.acer.es

ACER ASPIRE 1694 WLMI

Dos gigaherzios manejables

Acer ha lanzado un nuevo modelo de portátil realmente robusto, pensado para las aplicaciones multimedia. El Aspire 1694 WLMI utiliza un procesador Pentium M 760 a 2 GHz con 2 MB de memoria de segundo nivel. Estamos ante un procesador de la nueva generación de Centrino bautizado con el nombre Sonoma Platform. Entre las principales características del procesador se encuentra el uso de un bus frontal a 533 MHz. Además, incorpora un controlador Intel 915PM, que logra un gran rendimiento en aplicaciones multimedia, entre ellas los juegos, ya que soporta la interfaz PCI-Express. Esta solución, llamada a reemplazar la ya clásica PCI y AGP, es la clave para que los ordenadores portátiles de nueva generación puedan incluir potentes procesadores gráficos. El portátil de ACER tiene el apartado gráfico cubierto con el Mobility Radeon X600 (1.280 x 800), de 64 MB de memoria.

El portátil viene equipado con una pantalla 15,4" y utiliza la tecnología CristalBrite, que mejora el brillo y el contraste de la pantalla. Si bien se reduce considerablemente el molesto efecto moiré de algunas pantallas, el nivel de reflejo es mayor que en pantallas que no emplean esta tecnología. Para mejorar la imagen, el portátil incorpora las tecnologías CinemaVision y Clear Vision.



Respecto al sonido, dispone de dos altavoces integrados. En la parte frontal del dispositivo se encuentran las conexiones de audio. También incorpora un práctico lector de tarjetas 4 en 1 para mejorar las prestaciones multimedia y una grabadora de DVD Dual, de doble capa.

Acer también ha apostado por la conectividad. El Aspire dispone de un adaptador de red Gigabit Ethernet, Bluetooth, Wi-Fi y puerto de infrarrojos (IrDA). Con ello se garantiza el fácil acceso a redes locales o a dispositivos móviles, como teléfonos o PDA. Una conexión FireWire facilita la conexión de dispositivos como cámaras de vídeo digital.

Que los portátiles se están convirtiendo en herramientas más allá del uso en la oficina es evidente. Los fabricantes aprovechan la tecnología para crear herramientas más potentes y versátiles. El Aspire 1694 es una buena muestra.

EN RESUMEN ★★★★★

Ofrece unas excelentes prestaciones multimedia al aprovechar las ventajas de la novedosa plataforma Sonoma.

LO MEJOR: Una velocidad de procesamiento rápida, una imagen de calidad y su alta conectividad.

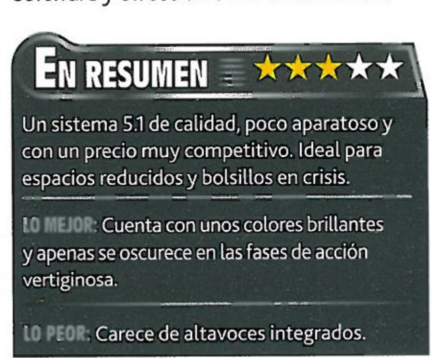
LO PEOR: Los reflejos en la pantalla.

FABRICANTE: Viewsonic • PRECIO: 475 € • WEB: www.viewsoniceurope.com

VIEWSONIC VX912

Gran formato

La velocidad de respuesta es uno de los detalles a tener en cuenta a la hora de utilizar un monitor TFT para jugar, sobre todo en los títulos de acción. Este monitor de 19" de Viewsonic ofrece un tiempo de respuesta de 12 ms, bastante superior al de otros modelos del fabricante, como el VX924 (19") y el VX724 (17"), en los que es de tan solo 4 ms. Aún así, los 12 ms no suponen un inconveniente para jugar o reproducir vídeo. El monitor ofrece una imagen brillante y con colores muy vivos, y su resolución alcanza los 1.280 x 1.024 (a 75 Hz).



El diseño del monitor, que se ha construido en plata y negro, es elegante. En la parte frontal se encuentran cinco botones digitales. Cuatro se utilizan para navegar por el sencillo OSD y el quinto sirve para apagar el monitor. En la parte posterior están situadas las entradas de vídeo. Dispone tanto de entrada analógica como digital. Junto a ellas se encuentra la entrada eléctrica. No precisa de alimentador externo. En definitiva, el VX912 es una buena ventana para tu software y ofrece un buen rendimiento.

EN RESUMEN ★★★★★

Un sistema 5.1 de calidad, poco aparatoso y con un precio muy competitivo. Ideal para espacios reducidos y bolsillos en crisis.

LO MEJOR: Cuenta con unos colores brillantes y apenas se oscurece en las fases de acción vertiginosa.

LO PEOR: Carece de altavoces integrados.

FABRICANTE: Logitech • PRECIO: 109,99 € • WEB: www.logitech.com

LOGITECH CORDLESS DESKTOP LX700

Escritorio de lujo



Un conjunto de oficina muy cómodo de usar gracias a su diseño ultraplano y al ratón de gran tamaño. El teclado incorpora teclas adicionales para el acceso rápido a aplicaciones y al reproductor. Con el software de configuración, incluye un reproductor multimedia propio que te permite grabar, copiar y sintonizar la radio a través de Internet. Como es habitual en el fabricante, las teclas de función permiten realizan dos operaciones distintas para multiplicar sus prestaciones.

El ratón tiene una resolución de escaneo de 800 dpi y utiliza baterías que se recargan al establecer contacto con la base del receptor. Gracias al sistema de radiofrecuencia FastRF, se reduce el tiempo de respuesta de forma considerable. La rueda de desplazamiento incorpora la tecnología Cruise Control, que permite el desplazamiento tanto vertical como horizontal. Para mayor comodidad, el teclado cuenta en el lateral con controles que permiten realizar las mismas funciones, además de dos botones para facilitar la navegación en Internet.

EN RESUMEN ★★★★★

Un teclado cómodo y versátil que reduce la fatiga y mejora la productividad. Todo gracias a su diseño y a las múltiples teclas de acceso rápido. La respuesta del ratón es muy buena.

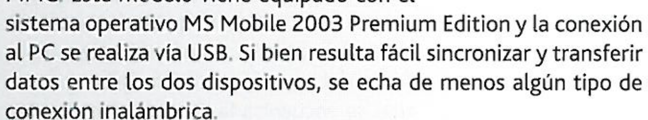
FABRICANTE: Acer • PRECIO: 399 € • WEB: www.acer.es

Acer N35 GPS

Al día y orientado

El N35 de Acer es uno de estos dispositivos que aúnan la organización personal y la localización vía satélite. Utiliza un procesador Samsung 266 a MHz, 64 MB de memoria RAM y 32 MB para la memoria no volátil (ROM). Para mejorar la capacidad de almacenamiento dispone de una ranura para tarjetas SD y MMC. Este modelo viene equipado con el sistema operativo MS Mobile 2003 Premium Edition y la conexión al PC se realiza vía USB. Si bien resulta fácil sincronizar y transferir datos entre los dos dispositivos, se echa de menos algún tipo de conexión inalámbrica.

El programa de navegación Destinator 3 permite un visionado 2D y 3D. La navegación con mapas 3D resulta más intuitiva y tanto una como otra requieren de tu dominio del lápiz. El teclado en pantalla es pequeño y no puede ser accionado con el dedo. No ocurre como con los navegadores dedicados, que cuentan con un teclado mayor y mucho más práctico. Si el precio te parece excesivo, puedes ahorrar 100 euros adquiriendo el modelo sin los mapas de España preinstalados. Las dos versiones cuentan con una antena externa adicional.



EN RESUMEN ★★★★★

Una opción económica para disponer de un organizador personal y de un GPS al mismo tiempo. Para nómadas con tendencia al despiste.

FABRICANTE: Cyber Acoustics • PRECIO: 14,900 € • WEB: www.cyberacoustics.com

Cyber Acoustics AC-101

¡Oído cocina!

El AC-101 es un auricular monoaural (de un solo altavoz) con micrófono incorporado. Sin duda, un instrumento perfecto para coordinar tu equipo de *Counter-Strike*. Además, también podrás utilizarlo en telefonía por Internet (VoIP) o en programas de reconocimiento de voz. El micrófono es direccional 180º y dispone de cancelación de ruidos de ambiente. Oirás a tu interlocutor con total nitidez y, en la reproducción, alcanzarás un buen rendimiento, con frecuencias que van desde los 20 Hz a los 20KHz.

Se trata de un auricular semiabierto, o sea, que el altavoz no está cerrado en el auricular, de manera que la presión sobre el oído es mínima. Además, la almohadilla del auricular está recubierta de piel. Esta característica, junto al pasador ajustable, hacen que resulte muy cómodo de usar. El AC-101 cuenta con un diseño simétrico que permite utilizarlo indistintamente en una u otra oreja. Por todo esto, se trata de un auricular ideal para su uso prolongado. Sin duda, una buena opción para hablar con tu PC.

EN RESUMEN ★★★★★

Un auricular de bajo coste ideal para la comunicación. Eficaz con los delicados programas de reconocimiento de voz. Ligero y cómodo de usar.

FABRICANTE: Sony • PRECIO: 356 € • WEB: www.sony.es

Sony NW-HD3

El ataque de Sony

Sony vuelve a la carga con un nuevo reproductor musical portátil. El NW-HD3 es el primer reproductor que permite el uso de archivos mp3 y wma junto al codec ATRAC3plus del que la compañía es propietaria. El ATRAC es un sistema de codificación más eficiente que el mp3 aunque mucho menos extendido. Se trata de un buen reproductor, excepto por un detalle técnico: a pesar de que al conectarse a un PC aparece como disco duro de 20 GB (su capacidad real), para transferir las canciones deberás utilizar necesariamente el software que acompaña al dispositivo. De otro modo no podrás reproducir los archivos. Su autonomía es de 30 horas si se reproduce audio codificado a 48 kbps. Con este ratio de compresión, el reproductor puede almacenar hasta 13.000 canciones.

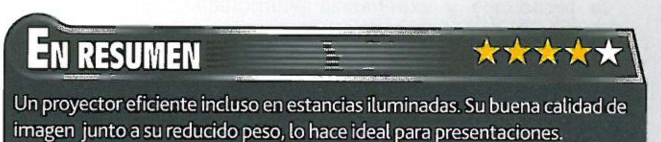


FABRICANTE: Viewsonic • PRECIO: 998 € • WEB: www.viewsoniceurope.com

Viewsonic PJ400

Gran Formato

Pocos proyectores ofrecen un buen rendimiento en espacios demasiado iluminados. Este modelo de Viewsonic es la respuesta a este inconveniente con sus 1.600 lumens y una resolución de 800 x 600 SVGA. Además, dispone de un sistema de escaneo progresivo que mejora la nitidez considerablemente. El dispositivo se controla mediante la aplicación OnView. Con ella se pueden ajustar distintos parámetros, como la geometría o el color, a través de un menú en pantalla fácil de usar. El fabricante ha reducido las vibraciones del aparato para alargar la vida de la lámpara. También incorpora un mando a distancia que facilita el control durante la proyección. Un proyector de reducido peso y altas prestaciones.

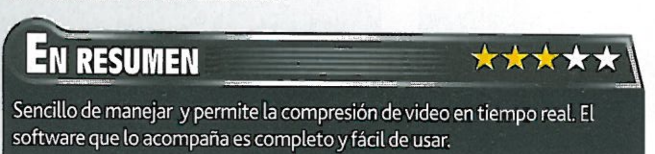


FABRICANTE: ADS Tech • PRECIO: 99,90 € • WEB: www.adstech.com

ADS Tech Instant VideoMPX

Cáptura fácil

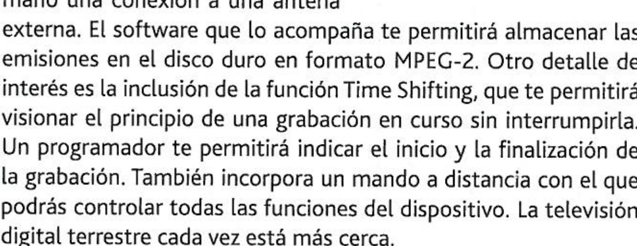
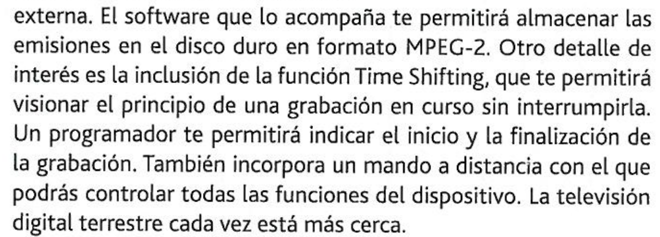
Se trata de un dispositivo que te permitirá capturar video a través del puerto USB. Con él podrás digitalizar imágenes tanto en formato comprimido como descomprimido. Soporta MPEG-1, Windows Media Video y el cada vez más utilizado DivX. Estos dos últimos formatos son ideales para almacenar imágenes en CD e incluso para reproducirlas en reproductores de vídeo portátiles u ordenadores de bolsillo. Además, la novedad de ADS Tech permite realizar capturas en formato comprimido sin necesidad de conversiones posteriores. El dispositivo viene acompañado por el software de edición VideoStudio 8. Este programa permite la edición de los vídeos e incluso crear menús para navegar por el CD o DVD más fácilmente. Manejarlo te resultará fácil e intuitivo.



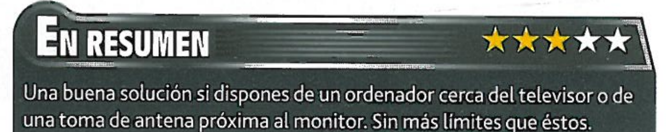
FABRICANTE: Hauppauge • PRECIO: 109 € • WEB: www.hauppauge.fr/spain

Hauppauge WinTV Nova T USB2

Tele digital

Disfrutar de la televisión o radio digital en tu ordenador es cada vez más fácil. Este dispositivo se encarga de sintonizar la señal y enviarla a tu ordenador a través del puerto USB. Eso sí, necesitarás tener a mano una conexión a una antena externa. El software que lo acompaña te permitirá almacenar las emisiones en el disco duro en formato MPEG-2. Otro detalle de interés es la inclusión de la función Time Shifting, que te permitirá visionar el principio de una grabación en curso sin interrumpirla. Un programador te permitirá indicar el inicio y la finalización de la grabación. También incorpora un mando a distancia con el que podrás controlar todas las funciones del dispositivo. La televisión digital terrestre cada vez está más cerca.



X-WING

En 1993 LucasArts sorprendió con uno de los juegos con licencia *Star Wars* más realistas jamás concebidos. Y eso que mucho ha llovido desde entonces. Era un simulador de vuelo espacial original y rompedor que te ponía en la piel de un piloto novato de la flota rebelde.

La irrupción de la primera trilogía cinematográfica provocó, entre otras muchas cosas, un auge de los videojuegos inspirados directamente en el universo de George Lucas. Más entendidos como material promocional que como juegos comerciales, la mayoría de estos títulos no pasaban de simples arcades que, con mayor o menor fortuna, trasladaban al ordenador los momentos más brillantes de las películas.

Claro que 1993 todo eso cambió con la aparición de *X-Wing*. Sirviéndose de la tecnología y experiencia acumulada en títulos capitales como *Their Finest Hour: Battle of Britain* y *Secret Weapons of the Luftwaffe*, Lawrence Holland, jefe de proyecto del juego, recreó de forma creíble las sensaciones que transmitían las espectaculares batallas espaciales de *La guerra de las galaxias* (la que ahora se conoce como *Una nueva esperanza*), *El Imperio contraataca* y *El retorno del Jedi*. "Estaba muy interesado en zambullirme en un campo que no estuviera basado en la historia y, de hecho, que no tuviera nada que ver con ella. Todos los indicios de los que disponíamos, todo el marketing, mostraba que todavía existía un gran interés por *La guerra de las galaxias*", afirma Holland.

EL TÚNEL DEL TIEMPO

GÉNERO: Simulación • **DESARROLLADOR:** LucasArts • **AÑO DE PUBLICACIÓN:** 1993



■ **¿QUÉ PASÓ?** Entró en vigor el Tratado de Maastricht, que eliminaba las fronteras interiores de la Unión Europea. En España, el PSOE ganó por cuarta vez consecutiva las Elecciones Generales, aunque perdió la mayoría absoluta. Además, la evolución informática seguía su curso: Intel lanzó el primer Pentium.

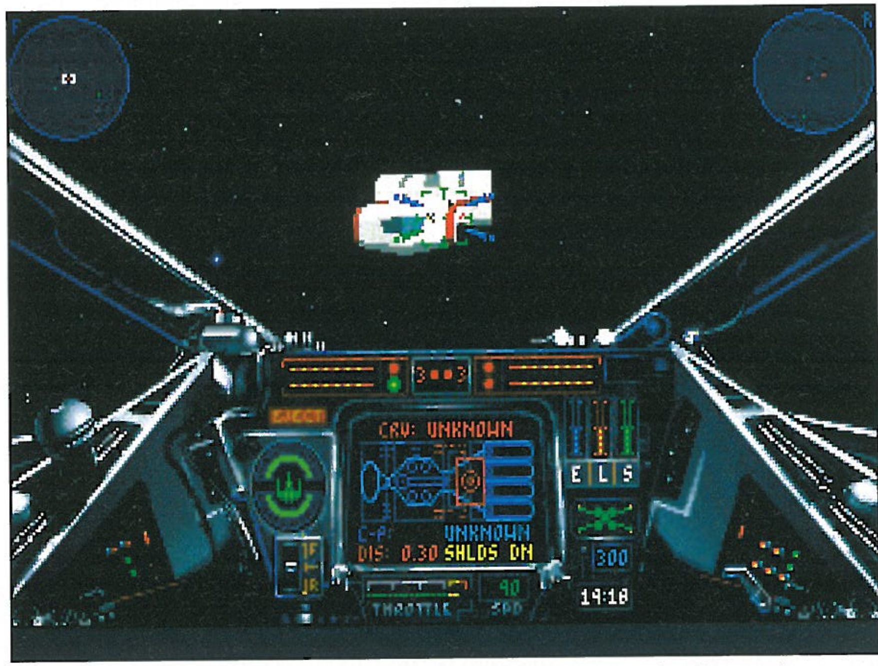
■ **¿A QUÉ JUGABAMOS?** Algunos a *Lands of Lore: The Throne of Chaos*, otros al no menos recomendable *Alone in the Dark 2* y la mayoría al sensacional *Day of the Tentacle*. Pero la revolución llegó a última hora con *Doom*, el primer juego de acción en primera persona tridimensional.

Simulador puro y duro

El manual de 100 páginas que acompañaba la caja original del juego despejaba cualquier atisbo de duda: *X-Wing* era un simulador en toda regla. Según Holland, las batallas espaciales de *Star Wars* "tienen muchas similitudes con el combate aéreo de la Segunda Guerra Mundial: las batallas a corta distancia entre cazas, las enormes naves que se desplazan más bien despacio y un montón de naves en el aire al mismo tiempo".

Lejos de la jugabilidad contemplativa de las anteriores adaptaciones arcade, *X-Wing* obligaba al jugador a conocer al dedillo el funcionamiento de cada una de las tres naves que la flota rebelde ponía a disposición del jugador: X-Wing, A-Wing e Y-Wing. Sistemas de potencia, control de vuelo, sensores, armamento, comunicación, navegación o control de daños... En total eran 70 comandos de teclado indispensables para sobrevivir más de cinco minutos una vez empezaba la acción.

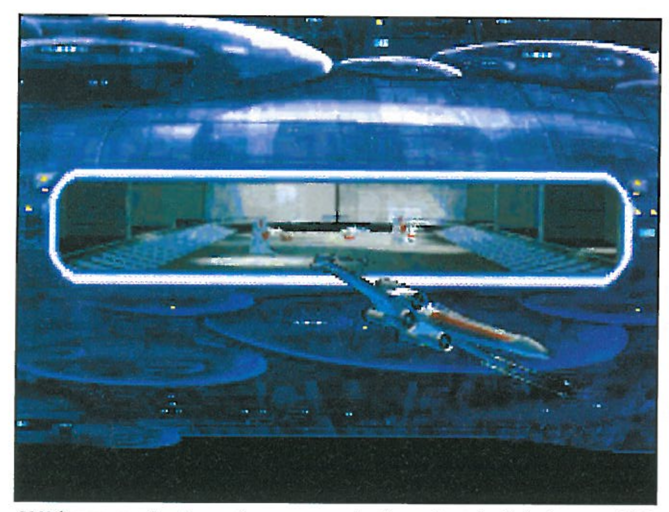
De todas formas, el fuerte componente de simulador no era el único aspecto que hacia de *X-Wing* un juego *Star Wars* atípico. Tampoco se pretendía aprovechar el tirón popular de algunos de los personajes de la saga en beneficio propio. "No tenía ningún interés en construir una copia de



Una de las genialidades de *X-Wing* era la posibilidad de orientar y graduar los escudos.



Incluso los destructores imperiales tenían su punto débil.



X-Wing se movía a trompicones en cualquier ordeandor inferior a un 486.



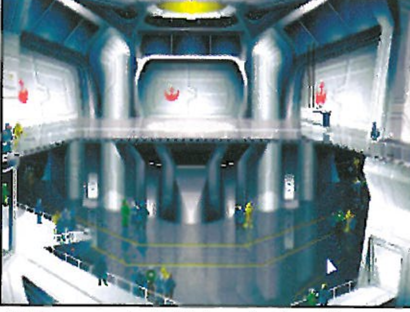
El objetivo de cada misión era descrito con todo lujo de detalles.

las películas de *Star Wars*, sino que quería recrear la sensación de cómo sería estar en el universo de *Star Wars*", explica Holland.

Con esta premisa, se optó por situar al jugador en la piel de un piloto anónimo que aspiraba a formar parte de la flota estelar rebelde. Su aventura empezaba en la zona de prueba de pilotos (campos de entrenamiento para los candidatos a pilotos de caza) y terminaba en la superficie de la mismísima Estrella de la Muerte. Entre uno y otro escenario, 18 misiones históricas en el simulador de combate (pensadas para presentar a los novatos la mayoría de funciones de la nave) y otras tantas en un modo historia inspirado en el de la saga *Wing Commander* y repleto de vídeos de lujo y diálogos cargados de emoción y dramatismo.

Hasta el último detalle

X-Wing fue el fiel reflejo del carácter minucioso y enfermizo de Lawrence Holland.



X-Wing ocupaba la friolera de cinco discos de 3 ½, una barbaridad para la época.



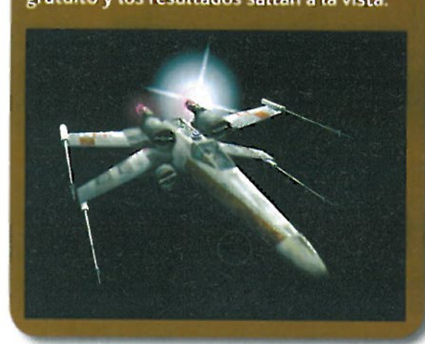
Como indicaba en la carátula, el juego incluía misiones de escolta, asalto y caza.

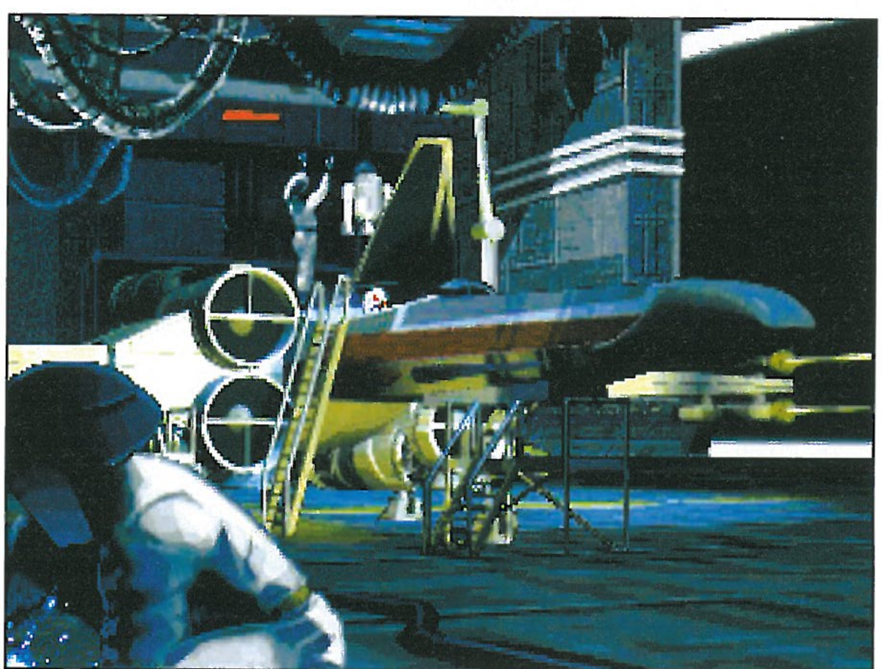
Las comunicaciones con los compañeros de escuadrón (tremendamente útiles e informativas), las medallas y las condecoraciones recibidas al completar con éxito una misión (y que permitían al jugador subir de rango), la exquisita reconstrucción de las cabinas o la posibilidad de encender la cámara de vuelo y grabar la acción desde cualquier ángulo eran detalles que otorgaban al juego un atractivo muy especial.

Premiado y vendido como pocos en 1993, algo muy meritorio teniendo en cuenta que se trata de un simulador, *X-Wing* dio lugar a un torrente de expansiones y secuelas de calidad contrastada. Entre ellas, destacaron *Tie Fighter*, donde el jugador estaba a las órdenes del Imperio; *X-Wing vs Tie Fighter*, exclusivamente multijugador, y *X-Wing Alliance*, el cenit de los juegos de acción espacial. Una pena que LucasArts haya finiquitado esta estupenda saga.

SEGUNDA OPORTUNIDAD

La de *X-Wing* es una saga de largo recorrido, ya que la última y más evolucionada entrega, *Alliance*, vio la luz en el ya lejano 1999. Para revitalizar y actualizar el vetusto aspecto de este juego, los chicos de X-Wing Alliance Upgrade (www.xwaupgrade.com) han creado un nuevo catálogo de modelos y texturas en un alarde de inmensa generosidad. Es gratuito y los resultados saltan a la vista.





Todas las misiones estaban precedidas por vídeos de lujo.

MARTYN BROWN
Entre gusanos

Es **un tipo cercano** que pulveriza la imagen tópica que se suele tener de un productor. **Todo un profesional** con veinte años de experiencia en la industria. Una mente a la **que se le ocurrió combinar gusanos armados** con granadas **y estrategia por turnos**. Y de qué manera.



Entró en la industria del videojuego de forma inconsciente. "Creo que no lo decidí. Es más, incluso tampoco estoy seguro de que se me haya considerado a lo largo de los años como a un miembro de la industria", recuerda Martyn Brown, productor y cabeza visible del equipo de desarrollo Team 17.

17, el número que remata el nombre de la compañía responsable de la saga *Worms*, corresponde a la edad de Brown cuando decidió dedicar su vida al desarrollo de videojuegos. Junto a otro amigo, también entusiasta del ocio virtual, tomó una decisión idéntica a muchos compañeros de profesión: comenzar a dar sus primeros pasos facturando un videojuego amateur para ZX Spectrum.

Corría el año 1985 cuando llegó el bautismo de fuego de Martyn Brown. Se llamaba *Henrys Hoard*. "Fue un gran momento cuando el juego apareció reseñado en la revista *Crash*, una publicación muy popular en el Reino Unido". Sus quince minutos de gloria no lo cegaron. Brown invirtió sabiamente los 400 euros que ganó con *Henrys Hoard*. Se compró un nuevo Commodore 128D.

Años después, concretamente en 1990, Brown pasó a la acción directa y montó su propia empresa: "Decidimos fundar Team 17 porque creíamos que podíamos hacer juegos para Amiga tan bien como cualquier otro", recuerda. "Éramos jóvenes e inocentes pero teníamos la suficiente energía. Creo que estábamos en el momento adecuado en el lugar adecuado".

Gusanos guerrilleros

Y las cosas no les fueron mal. Empezaron a rodar en 1990. Aunque no todo han sido luces en la carrera de los miembros de Team 17, ya en 1993 los diseñadores británicos compartieron con Electronic Arts un galardón en el se los distinguía como editores del año. Pero fue en 1995 cuando los gusanos se hicieron un sitio en las oficinas de Team 17. Gracias a *Worms*, los diseñadores saltaron a la arena del éxito masivo.

Desde entonces, Brown y su equipo enfocaron mayormente sus esfuerzos en la franquicia. A lo largo de 10 años, Team 17 ha convivido con una camada de gusanos armados hasta los dientes. "A pesar de que se pueda pensar lo contrario, todos los juegos de la serie han sido lo suficientemente desafiantes. Cambian las plataformas y se multiplican los desafíos", recuerda Martyn Brown.

De carne y hueso

HA PARTICIPADO EN...
Alien Breed, saga *Worms*

UN MOMENTO PARA RECORDAR
Muchos. Los premios, las primeras buenas críticas...

OTRO PARA OLVIDAR
Cuando un editor dejó colgado a su equipo.

ADORA DE SU TRABAJO...
Ver cómo su esfuerzo da resultados y es recompensado por el público.

¿TODAVÍA JUEGA POR PLACER?
Un jugador es jugador toda su vida.

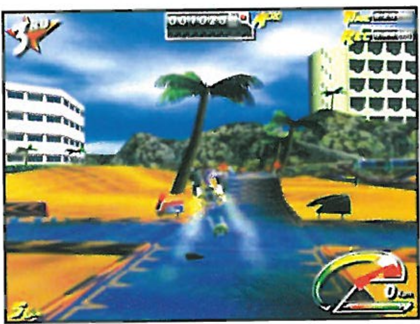
LE ABURRE
Esperar en los aeropuertos, la gente con egos arrogantes...

LE DIVIERTE
Viajar, hablar y pasar tardes enteras junto a juegos de tablero.

UN JUEGO PARA PC QUE LE HAYA IMPRESIONADO...
Muchos. *Half Life*, por ejemplo.

¿MARIO O GORDON FREEMAN?
Mario, a todas horas.

Un rumor prácticamente legendario: Team 17 sacará un remake de *Alien Breed*.



***Stunt GP*, un simpático juego de carreras en el que manejabas coches teledirigidos.**

Es cierto, que no te engañen las apariencias. Martyn Brown es un trabajador nato, no un tipo que se limita a copiar un patrón de éxito. Aunque es reconocido en la industria por su trabajo con los juegos de Amiga y obviamente por la saga *Worms*, Brown ha realizado tareas de todo tipo, desde relaciones públicas hasta márketing. "A lo largo de los últimos 15 años he participado en cerca de 45 juegos. Produciendo unos 30 de ellos, aproximadamente, aunque en la mayoría también me veía envuelto en tareas de diseño y dirección". No está nada mal para un tipo de 38 años. "Suena como si fuese muy mayor, pero soy joven de corazón", bromea.

Brown está contento con lo que hace. Se le nota cuando le preguntamos por un momento especialmente dulce en su carrera. "Es algo muy difícil de contestar. Son muchos a lo largo de todos estos años. Nuestro primer juego, las buenas notas otorgadas por la crítica, una gran colaboración por parte de nuestros fans, muchospremios...", explica Brown.

De aspecto desenfadado ("generalmente acudo al trabajo vestido con vaqueros y una simple camiseta") y marcada rutina ("me levanto a las 7:30, les doy el desayuno a los niños, los llevo al colegio, y me paso la mayor parte del día en el trabajo discutiendo proyectos"), Martyn Brown



La saga *Worms* siempre ha hecho gala de un sentido del humor gamberro.

pone el acento en intentar desvincular la imagen del productor con la de un tipo que enciende cigarrillos con billetes de 100 euros: "Es la idea que se tiene de los productores de películas, pero en el caso de lo videojuegos la palabra productor no es exactamente correcta. Yo diría que más bien es manager del proyecto". Resumiendo: que las tareas del producto de software lúdico tienden a alejarse del diseño para preocuparse más del tiempo de entregas, los costes...

Brown se considera un jugador habitual. "Me avergüenzo de no poder dedicarle más tiempo", admite. "Entiéndelo. Suelo meterme en problemas si llego a casa después del trabajo y me pongo a jugar". Con todo, Martyn todavía encuentra un sitio para el PC. Últimamente, sus esfuerzos lúdicos se dirigen hacia el superpoblado universo de *World of Warcraft*. "Me podréis encontrar en el servidor Doomhammer. Soy un guerrero llamado Normanton", afirma.

Es reconocido en la industria por su trabajo con juegos de Amiga y por la saga Worms

Retos de futuro

Martyn Brown tiene claros sus planes de futuro.



Los gusanitos pixelados han pasado por todos los medios, incluso por las cartas de *Magic*.

"Imagino que no te refieres a mi futuro más inmediato. En ese caso, mi plan es coger un taxi que me lleve al aeropuerto de Madrid", dice con una sonrisa en la cara. Y añade: "No, en serio. Es un momento muy excitante para nuestra profesión. La nueva generación de hardware, las consolas portátiles. Y por supuesto, la saga *Worms*".

Si tuviéramos que destacar una virtud de Martyn Brown, sin duda sería la accesibilidad. El diseñador es un tipo cercano, consciente de sus reponsabilidades y dueño de un humor genuino. "Llevo más de una docena de años haciendo juegos de gusanos, pero no sueño con ellos. Bueno, al menos no la noche pasada. Me reservo mis sueños para cosas mucho más serias... como gatos con cinco patas".



El paso a las tres dimensiones supuso un cambio visual importante. Las aberraciones de los gusanitos cobraban más gracia.



Clásico entre los clásicos, Worms combinó estrategia con humor cafre en un juego legendario.

BANDEJA DE ENTRADA



Esto se consolida. Tras las cartas de elogio y reencuentro del primer par de números, **ya empiezan a abundar las críticas** y puntualizaciones. **Como debe ser**: nos encanta gustar y que nos den jabón, pero aún **nos gusta** más **polemizar con quien sea** o recibir merecidos tirones de oreja.

Cómo ser bueno

Ando dándole vueltas a una de las columnas de vuestro número 2. Puede que sea cierto que ser malo en un juego resulta poco satisfactorio, pero no creo que tenga nada que ver con nuestro sentido de la moralidad, sino más bien con la manera en que están diseñados los juegos. En la mayoría de ellos, ser malo no resulta del todo eficaz, y los buenos jugadores siempre piensan en ganar más que en cualquier otra cosa. Otro tema sería que estuvieran pensados para premiar el mal comportamiento o, al menos, no penalizarlo.

Estaría muy bien un juego basado en el principio "el fin justifica los medios". Se nos asignaría un objetivo noble, idealista, pero tan difícil de alcanzar que acabaríamos haciendo cosas horribles para conseguirlo. Al final, el objetivo se perdería por el camino. Habríamos hecho el mal y nos dedicaríamos a justificarnos.

Otra cosa, en vuestro número 2, hay una consulta sobre el funcionamiento de las aventuras gráficas de Lucas bajo Windows XP. Podéis descargaros el programa ScummVM, que se aloja en una página de Sourceforge y es compatible con juegos de otras compañías, sobre todo Revolution.

Víctor (e-mail)

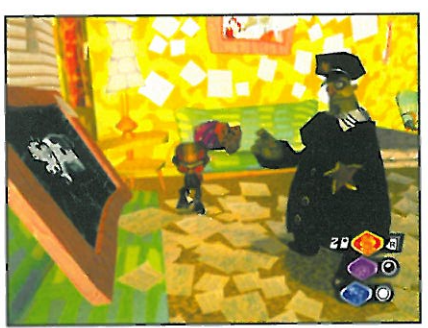
Hombre, muchos juegos de estrategia recientes (y no tan recientes) permiten ese enfoque amoral del que hablas. En un *Empire Earth*, por ejemplo, tienes un objetivo "noble", expandir tu civilización, pero puedes desvirtuarlo cuanto quieras atacando a tus vecinos sin previo aviso o rompiendo alianzas. El juego no siempre castiga tan innobles comportamientos. Vamos, más bien casi nunca. Además, si hablamos de acción, coincidirás con nosotros en que la socorrida fórmula "primero dispara, después pregunta" sigue tan vigente como siempre. Y no es que sea el paradigma de la moralidad.

Un par de errores

Solo querría indicaros que el nombre del protagonista de *Psychonauts* es Raz, de Rasputin, y no Rez, y que el juego sale el 19 en Estados Unidos (yo he reservado una copia). Además, el juego comentado en el artículo de juegos independientes [del número 2] se llama *Samorost* y no *Samarost*.

Mike Alonso (e-mail)

Vaya, con sólo cuatro números en los quioscos ya nos hemos llevado un par de tirones de orejas. Podríamos decirte que la culpa es de esos duendes que campan a sus anchas por las redacciones, pero no vamos a insultar tu inteligencia: esos duendes no existen. El error es nuestro, rectificamos gustosos y esperamos que el teclado y las prisas no vuelvan a jugarnos malas pasadas.



Punto y seguido

Antes de nada, enhorabuena por haber resurgido de vuestras cenizas, por haberos mantenido fieles al formato *Game Live* y por seguir siendo tan independientes como

LA CARTA DEL MES

Belleza breve

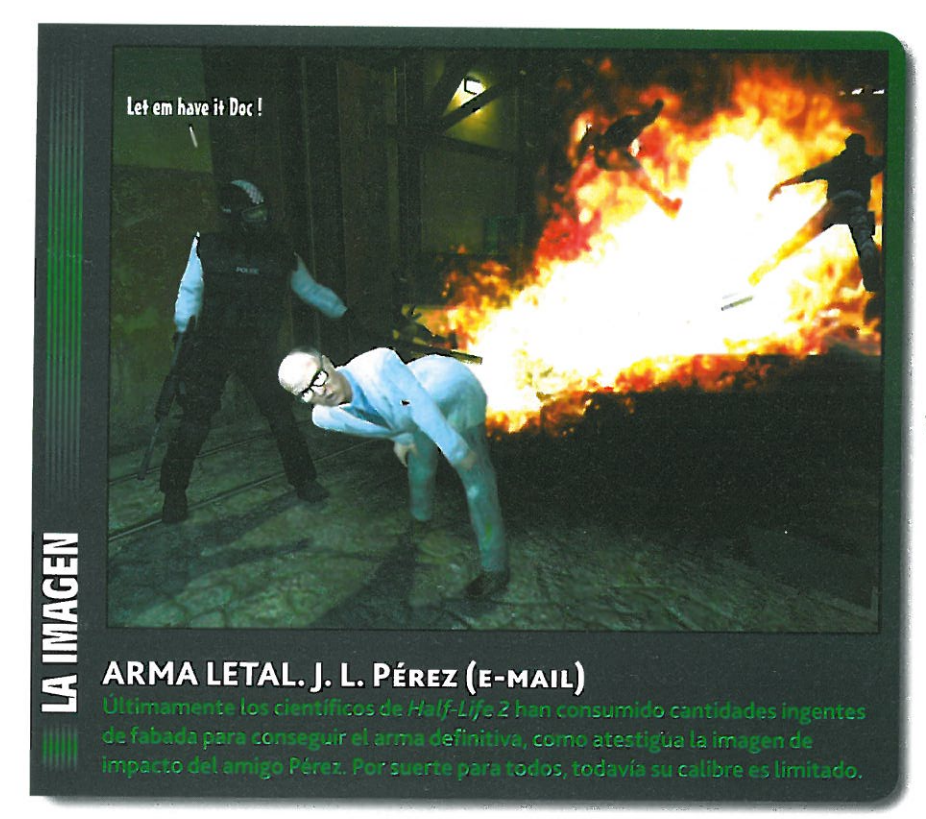
Ayer descubrí dos juegos, *Inspector Parker* y *BeTrapped!*, que me llamaron mucho la atención. Los encontré tanto en www.oberongames.com como en Yahoo. Ambos plantean puzzles de formato detectivesco, al estilo de las novelas de Agatha Christie, por compararlos con algo conocido. Resulta que al frente del equipo de producción está Jane Jensen, la creadora de *Gabriel Knight*, y, claro, me preguntaba qué otras cosas ha estado haciendo, qué ha sido de Gabriel Knight y si os habéis planteado recuperar algún título de la trilogía, ya que dudo mucho que se puedan encontrar todavía por las tiendas. Un saludo y gracias por todo.

Víctor Aramendia (e-mail)

Jane Jensen decidió dejar momentáneamente el desarrollo de juegos en 1996 para dedicarse a escribir novelas. Ya ha publicado cuatro, dos de ellas inspiradas en la saga Gabriel Knight. En 2002, fundó la compañía Oberon Media, especializada en pequeños productos arcade para el mercado on line como los que describes. En cuanto a Gabriel Knight, varias veces se ha anunciado que nuevos juegos inspirados en la licencia estaban en desarrollo, pero hasta ahora, todos esos intentos de resucitar al clásico aventurero han acabado en agua de borrajas.



LA IMAGEN



ARMA LETAL. J. L. PÉREZ (E-MAIL)
Últimamente los científicos de *Half-Life 2* han consumido cantidades ingentes de fabada para conseguir el arma definitiva, como atestigua la imagen de impacto del amigo Pérez. Por suerte para todos, todavía su calibre es limitado.

siempre. Yo soy un jugón de pro y ya voy por los 30 añitos (casi nada). Mi primer ordenador fue una CPC 464 de cinta. Reconozco que abandoné por un tiempo el redil de los jugones empedernidos. Por suerte, un día vi en el quiosco una revista en cuya portada salía un bárbaro gigantesco acompañado de un titular sugerente. Ése fue el primer día que compré *Game Live*, la revista que me enganchó por completo. Me encanta vuestro estilo directo, que no os tiemble el pulso a la hora de poner notas malas y vuestras opiniones me inspiran confianza y respeto, porque sabéis de qué habláis y sois sinceros. Por eso me llevé un chasco con vuestra desaparición el pasado mes de diciembre. Reconozco que empecé a deambular de una revista a otra, sin rumbo fijo. Las comparaciones son odiosas y ninguna cumplía con mis expectativas. Pero habéis vuelto. Y mi impresión es que nada ha cambiado. Tras vuestras cortas vacaciones de invierno, seguís acertando de pleno. Sólo tengo una petición: que hagáis un extensísimo reportaje sobre la época dorada de los 8 bits, sobre sus emuladores, sobre sus juegos. Mi CPC y yo os lo agradeceríamos de verdad.
Enrique Galán (e-mail)

Gracias. Tú eres uno de aquellos lectores fieles sin los que todo esto no tendría apenas sentido (bueno, tal vez sólo el sueldo de cada mes). En cuanto a tu petición, sabes que no le hacemos ascos a artículos retrospectivos, aunque si hacemos un reportaje así, tal vez no sea tan extenso como a ti te gustaría. Nosotros también llevamos más de una década jugando como descosidos, pero preferimos centrarnos en la actualidad porque no queremos que *PC Life* acabe siendo la revista de la nostalgia.

¡Qué rabia!

Viendo al asturiano Fernando Alonso ganar una carrera tras otra, o la marea azul y rojigualda del otro día en el circuito de Montmeló, me da una rabia inmensa que los peceros no podamos jugar este año a un juego de Fórmula 1 con la licencia oficial puesta al día. ¿Por qué nos tratan como si fuésemos parias? ¿No ven que hay un PC en cada hogar, en cada oficina, y que en todos ellos puede jugarse? ¿Cómo desprecian semejante parque de máquinas de lujo ávidas de que su software se instale en ellas? ¿Estamos locos? ¿Tanto poder tienen las consolas?
Héctor García (e-mail)

Es todo cuestión de dinero, compañero. El que ha puesto Sony sobre la mesa para hacerse con una exclusiva temporal que ha dejado a los usuarios de nuestra plataforma compuestos y sin automovilismo de categoría reina. Nos perdemos unos meses de *alonsomanía* virtual, y lo cierto es que es una pena, pero seguro que más pronto que

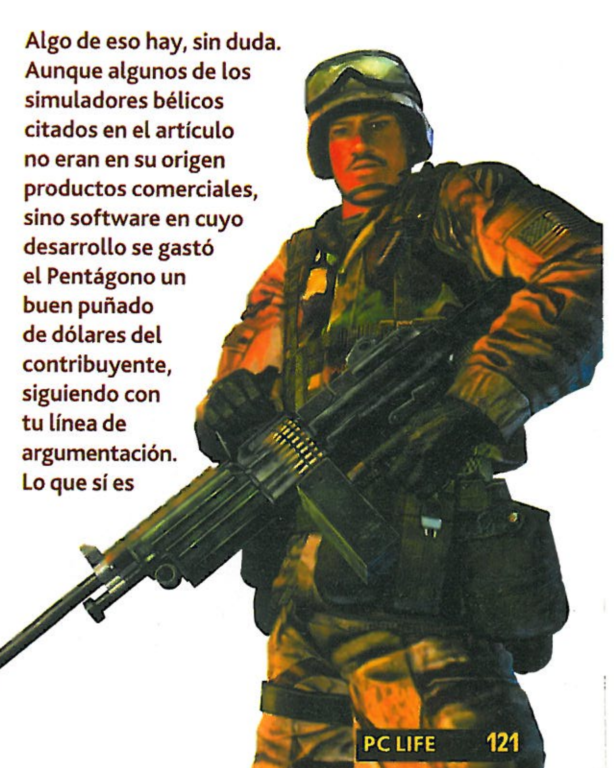


tarde nos damos un atracón de victorias sobre ruedas. Ten fe.

Guerras de verdad

Le he dado un par de vueltas a vuestro reportaje sobre hiperrealismo bélico. Me gustó, porque servía de pretexto para darle un repaso general a juegos muy buenos, pero el concepto me parece muy dudoso. Nadie discute que se ha evolucionado mucho en términos de realismo, que los juegos cada vez tienen mejores atmósferas y convencen más. Pero aún no se ha hecho nada ni remotamente realista.
Creedme, yo soy militar en la reserva y me parece risible que se diga que tal juego o tal otra es utilizado en el entrenamiento del ejército de Estados Unidos. No me lo creo. Puede que lo utilicen en algún entrenamiento "ligero", como práctica lúdica para que los chicos se entretengan, pero no como simulación veraz de las situaciones de combate. Lo que ocurre es que los yanquis son muy listos, y a su ejército no le importa prestar su nombre para que un juego comercial lo use como reclamo y venda un poco más. Lo presta, claro, a cambio de un puñado de dólares para las arcas del Pentágono, y nadie protesta, porque así se consigue que las armas le cuesten un poco menos al contribuyente.
Tomás Armengol (e-mail)

Algo de eso hay, sin duda. Aunque algunos de los simuladores bélicos citados en el artículo no eran en su origen productos comerciales, sino software en cuyo desarrollo se gastó el Pentágono un buen puñado de dólares del contribuyente, siguiendo con tu línea de argumentación. Lo que sí es



curioso es el retiro dorado en la industria de desarrollo que han conseguido los coroneles y comandantes en la reserva, convertidos ahora en felices "asesores" de las compañías de desarrollo. Oye, tú también podrías dedicarte a esto, ¿no?

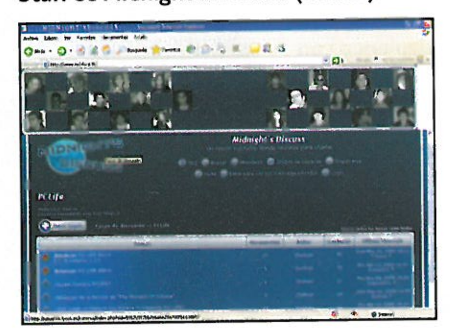
¿Demasiados cambios?

Os sigo desde hace mucho tiempo (seguro que cuando empecé a leeros no habíais hecho ni la primera comunión) y siempre valoré mucho que erais más o menos los mismos número tras número. Pensé que mantener un equipo estable durante tantos años era uno de los ingredientes de vuestra pócima secreta para hacer un buen trabajo. Ahora empiezo a ver un montón de cambios, gente que se cae de la plantilla de la revista sin previo aviso, como si estuvieseis en pleno plan renove, y empiezo a tener miedo de que la calidad del producto se resienta. Sí, tal vez soy el típico lector quisquilloso que se mete donde no le importa, pero si me explicarais qué os está pasando me quedaría más tranquilo.
Jordi Cots. Barcelona

No sufras, que no pasa nada. O al menos, nada irreparable. Todos los equipos van renovando sus plantillas poco a poco. Si no, el Real Madrid aún jugaría con Gento, Amancio y Pirri y estaría en Séptima Regional, ¿no crees? Sí es cierto que ha habido algunos cambios, pero el núcleo duro permanece. Y la gente nueva que ha ido entrando está a la altura y va respondiendo a la perfección, no lo dudes.

Hasta en el foro

Bien, ante todo felicitaros por vuestra rápida reincorporación a este mundillo. Vamos al grano: como muchos usuarios medios de Internet, hemos creado un foro donde se puede hablar de muchas cosas. Entre ellas, de *PC Life*, a la que dedicamos un rinconcito donde se puede hablar, criticar y conocer a otros seguidores de la revista. El enlace es www.md-foro.tk. Para finalizar, deciros que os deseo muchísima suerte en esta nueva aventura. Espero ver a redactores vuestros en el foro de vez en cuando.
Staff de Midnight's Discuss (e-mail)



Eso está hecho, señor Midnight's, don Staff. Nuestros redactores son una panda de zánganos que viven acampados en los foros. Cualquier cosa menos trabajar. Como además son de un repugnante narcisismo, los que más frecuentan son aquellos en que se habla de la revista. En serio, una idea magnífica. Muchas gracias y contad con nosotros.

EL CONTRAPUNTO

Ese entusiasmo

No pensaba que en esta nueva etapa fueseis a dejaros llevar tan descaradamente por el entusiasmo. Entiendo que os gusten los juegos y que no os importe apostar sin rubor por aquellos que os parecen buenos de verdad, pero un 9 y tantos superlativos al no tan brillante (en mi opinión) *Brothers in Arms* me parece algo impropio. Impropio de vosotros, que teníais la revista de PC más "dura" (o justa, sin más) a la hora de puntuar y que estáis empezando a venderos al capital monopolista. ¿De verdad pretendéis que comulguemos con ese 9 otorgado un poco la ligera sólo porque el juego tiene una inteligencia artificial por encima de la media?
Andrés Cueto (e-mail)

Todo es opinable, pero te aseguramos que nos lo pensamos unas cuantas veces antes de otorgar una nota. Si *Brothers in Arms* tiene un 9 es porque estamos convencidos de que es un juego excelente por muchos aspectos, no sólo su IA.

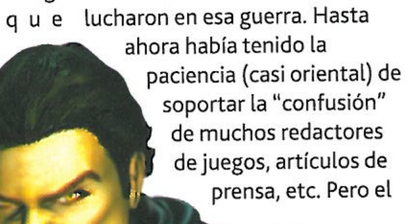
Buen trabajo

Quiero dar mi enhorabuena a los creadores de *Brothers in Arms*. Se echaba de menos un juego bélico de esas características desde *Call of Duty*, que también marcó una época y, en mi opinión, sigue siendo el mejor con diferencia.
Más cosas. ¿Saldrá *Call of Duty: Finest Hour* para PC o sólo es para consolas? ¿Está disponible el parche en español para *Vampire: Bloodlines* que se estaba creando en Internet? Si es así, ¿de dónde puedo bajarlo?
Juan Nogueira (e-mail)

***Finest Hour* es, de momento, una exclusiva para consolas de nueva generación, pero en PC podremos disfrutar de *Call of Duty 2* a finales de año. El parche no oficial que permitirá jugar a *Bloodlines* en castellano está en la fase final de testeo. Si quieres mantenerte al tanto de cómo va evolucionando, visita www.clanland.net.**

Las cosas claras

Soy hijo de un soldado alemán que luchó por su país durante la Segunda Guerra Mundial. Se le desplegó en Francia, Rusia e Italia, donde fue hecho prisionero y conducido en 1944 a un campo de concentración británico en Libia, del que se fugó tres años más tarde (bastante después de haber acabado la contienda). Entró en la guerra con 17 años, y salió con 25. Nunca perteneció a ningún partido político y luchó por los mismos motivos que lo hacen la mayoría de los soldados: por defender a su país del enemigo que en cada momento de la historia crean los políticos.
En definitiva, era un soldado. Un soldado alemán, no un nazi. Y es éste el motivo de mi carta, la ligereza con la que se usa un término, a todas luces despectivo, para designar a los soldados del bando alemán que lucharon en esa guerra. Hasta ahora había tenido la paciencia (casi oriental) de soportar la "confusión" de muchos redactores de juegos, artículos de prensa, etc. Pero el





último análisis de M. González de *Brother in Arms* clama al cielo. El término "nazi" para referirse a los soldados alemanes es usado con saña y efectismo (que encierra algo de ignorancia). Creo que no cuesta nada tratar con respeto a todos los héroes (de ambos bandos) y no confundirlos con zombis, marcianos o patos de feria. Fueron personas reales que lucharon por causas creadas artificialmente por los políticos de turno, pero que, a diferencia de ellos, sí derramaron su sangre por lo que les dijeron que era su patria, y sólo eso ya merece un respeto. Por favor, la próxima vez no llaméis nazi a quien no tenga el carné del partido en la boca. Un fuerte abrazo.
Jorge Vedovelli (e-mail)

No te falta razón, y puedes creer que no pretendíamos herir tu sensibilidad ni la de nadie. Pero, hombre, es un poco excesivo que atribuyas "saña, efectismo e ignorancia" a González por referirse al ejército alemán con un término que es de uso común, tal vez no del todo preciso, pero tampoco tan desencaminado. Otra cosa es que muchos de los integrantes de ese ejército no fuesen nazis a título particular, cosa que en absoluto vamos a discutirte. Nuestro respeto por tu padre, al que tocó padecer unas circunstancias durísimas que no desearíamos ni a nuestro peor enemigo.



Uno que sabe

En respuesta a la carta de un lector en un número anterior, intentaré explicar por qué no se juega apenas a juegos on line en España. Los títulos on line requieren pagar una cuota mensual (o anual) para disfrutar de los servicios del juego, que es verdaderamente de donde se nutren las desarrolladoras de los juegos. La mayoría de los amantes de los juegos multijugador y de rol en nuestro país no están dispuestos a perder dinero por una experiencia "única" cuando por menos dinero pueden disfrutar con varios amigos de fantásticos juegos on line que no requieren pagos adicionales aparte del de la adquisición del producto. Puedo afirmar esto porque pertenezco a una comunidad rolera en la cual no estamos dispuestos a pagar más dinero por jugar a juegos que ya nos han salido caros de por sí.
Nosotros ya hemos buscado alternativas, como *Guild Wars*. La solución al problema de los juegos de rol on line masivos, desde mi punto de vista, radica en la liberalización de los servidores con respecto a los pagos que se deben realizar. Con servidores gratuitos, estoy convencido de que el juego on line en España crecería de una manera espectacular.
Pedro Tonda. Alicante

Sí, no queda muy claro si los españoles somos pobres, ahorrativos o prudentes, pero el caso es que nos entusiasma la palabra "gratis" y nos repugna pagar dos veces por el mismo producto. Las cuotas de conexión mensual a juegos on line no son prohibitivas, pero cada cual manda en su bolsillo y decide por qué le vale la pena pagar un dinero extra y por qué no.

EA sube, Ubi baja

No hace mucho que fui a mi tienda de juegos habitual a ver las novedades de este mes y me encontré con *Los Sims 2* por 60 euros y su expansión por 35. Me parece un precio abusivo para una expansión. Por suerte, también me encontré con el juego *Alejandro Magno* por 20 euros. No estará tan bien como *Los Sims*, pero a mí me entretiene incluso más, porque lo de la simulación social ya me cansa. Además, ahí estaba UbiSoft con sus lotes de juegos por 20 euros, incluidos títulos estupendos como *XIII* o *Splinter Cell: Pandora Tomorow*. No creo que a los de EA les costase mucho sacar lotes a tan buen precio y con calidad similar. Pero la gota que colma el vaso es que EA se ha hecho con un 20% de Ubi. Ahora nos dará una lección de cómo subir precios en tiempo récord.
Alejandro Martínez (e-mail)

Seguro que no. Ellos saben de sobras que el mercado español es como es, y que las líneas económicas y los lotes a bajo precio funcionan aquí estupendamente, incluso mejor que el grueso de las novedades. Es improbable que EA invierta tanto dinero en otra compañía para sabotear líneas de negocio que funcionan, ¿no crees?

Somos normales

Soy una de tantas personas excluidas por la sociedad, que te mira de reojo cuando afirmas que puedes llegar a jugar hasta 16 horas seguidas a *Gothic*. ¿Cómo pueden criticar nuestras aficiones cuando el 80% de la sociedad dedica su tiempo de ocio a contribuir a que diez inútiles se hagan ricos y famosos perdiendo el tiempo encerrados en una casa llena de cámaras? Siendo sarcástico, diría que nosotros, al menos, salvamos de la destrucción algún que otro planeta imaginario o nos subimos por puro placer sobre esponjosas nubes. Cuando preguntamos a la gente "normal" por qué nos miran como si fuésemos bichos raros, nos dicen que es porque "el juego" nos absorbe. Hombre, algo de razón tienen, ¿pero qué afición verdadera no es absorbente? Además, en mi caso, jugar es compatible con un montón de cosas, empezando por mis estudios, mis amigos o mi novia. Tal vez me pierda alguna juerga de sábado, pero no hago daño a nadie prefiriendo desentrañar misterios en *The Black Mirror* a acodarme en la barra del bar. Y tampoco soy un psicópata por liquidar, virtualmente hablando, a algún que otro montoncito de polígonos. Seguro que si alguno de los que nos critica probase a jugar con nosotros, en un par de tardes acabaría por entendernos.
Dream (e-mail)

Pues sí, los jugones somos gente "normal". Y eso sin entrar en disquisiciones sobre el concepto de normalidad, siempre tan resbaladizo. No somos monstruos ni anormales, no somos babosos inadaptados de encefalograma plano y no tenemos rabo y antenas. Toda esta vieja (y cansina) polémica se evaporará el día menos pensado, cuando haya un jugón en la Moncloa o presidiendo el BBVA, ya verás.

A TODA MÁQUINA

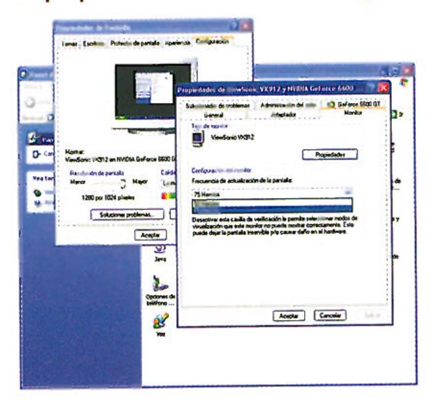
Los caballeros de la Antigua República tienen **problemas con las tarjetas gráficas**. Una lectora sufre **por la refrigeración** de su ordenador... **¡Que no cunda el pánico! Tenemos soluciones para todos** en nuestro libro gordo del PC.



Lo veo negro

Hace poco he comprado dos aventuras gráficas de reciente publicación, *The Moment of Silence* y *Sherlock Holmes: El pendiente de plata*, y me ha sorprendido bastante que con las dos tengo exactamente el mismo problema (bastante extraño). Lo que pasa es que al ejecutar el juego el monitor se apaga y no puedo jugar, aunque oigo el sonido. Vaya por delante que lo he intentado todo para solucionar el problema, pero es que en el servicio técnico siempre me dan la misma respuesta: actualizar los controladores de la tarjeta gráfica. Yo tengo una GeForce FX 5200 de 128 MB con los controladores más recientes descargados de la web de Nvidia, los 71.84, y DirectX 9.0c, así que no creo que ése sea el problema. ¿Podéis vosotros solucionarme el entuerto? Gracias por adelantado y continuad haciéndolo tan bien.
Víctor Pacheco (e-mail)

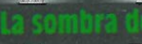
No sólo de actualizar los controladores de la tarjeta viven los juegos. También es necesario actualizar el controlador del monitor. Cuando éste se apaga suele ser por problemas con la frecuencia de actualización o la resolución. Windows suele instalar controladores estándar para los monitores. Eso hace que funcionen pero no que lo hagan correctamente con todas las opciones de resolución y refresco que soporta el monitor. Prueba con actualizar dichos controladores o a modificar la resolución y la velocidad de refresco en las propiedades avanzadas de la tarjeta.



Actualizarse o morir

Tengo un AMD XP 2400+, 256 MB de RAM, una placa Gigabyte GA-7VA y una tarjeta gráfica ATI 9100. Sé que tengo que cambiar la tarjeta. Quiero una de gama media que no sea muy cara, ¿cuál? Para la memoria RAM, ¿qué me recomendáis? Me gustan todos los juegos pero no quiero gastarme un dineral en actualizar el PC. Por ahora mi techo sería jugar más o menos bien a cualquier juego no demasiado actual. Gracias y suerte.
Joan (e-mail)

Una buena solución es aumentar hasta 512 MB la memoria RAM y adquirir una tarjeta XFX GeForce 6600GT 128 MB (245 euros) o una Sapphire Radeon 9800 Pro 128 MB (198 euros), según tu preferencia por ATI o nVidia. El rendimiento de la 6600 GT es algo superior a la opción de ATI. Las dos son compatibles con DirectX9, lo cual ya supone una mejora sustancial en los juegos.



La sombra de la duda

Prince of Persia, *SWAT 4*, *Lego Star Wars* (la demo)... En todos estos juegos, al iniciarlos, me sale un mensaje de error diciéndome que no tengo Pixel Shader. ¿Qué es? ¿Cómo lo consigo? Me olvidaba: ¡Felicidades por la revista! Ya sé que no soy original en absoluto por la frase anterior, pero yo era un gran fan de *Game Live* (el buque hundido) y me ha hecho mucha ilusión poderos volver a leer.
Dtritus (e-mail)

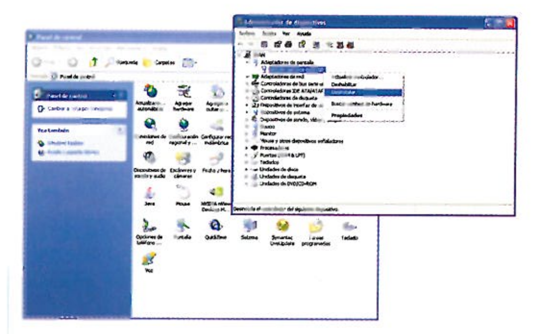
El Pixel Shader es una tecnología que permite programar sombreados a los píxeles. De este modo, es posible



mejorar las texturas y aplicar los efectos de luz a las distintas superficies. Es una extensión del Vertex Shader que facilita las opciones de renderizado de los polígonos adaptándolos al espacio, la iluminación y al movimiento. Estas tecnologías empezaron a utilizarse con el DirectX8. Actualmente se han implementado versiones actualizadas en la nueva versión de DirectX9 (Shader Model 3.0). Al tratarse de una tecnología programable, los fabricantes de tarjetas han desarrollado sus propios códigos para sacar un mejor rendimiento de sus tarjetas. En tu caso, el problema apunta a que la tarjeta no es compatible con DirectX9 o que no tienes instalados los controladores adecuados.

Benditos controladores

Lo normal es que, cuando un controlador está ya obsoleto, se borre y se instale otro. Pero antes, como no sabía mucho del tema, instalaba otro encima (menuda burrada, ¿verdad?). He tenido siempre nVidia, pero un conocido me dijo que me pasara a ATI, que tenía mejor calidad de imagen, etc. Bueno, me compré una 9600 PRO de 128 MB y puse hasta cuatro controladores. Pensé que tanto controlador instalado no era normal, así que los eliminé e instalé la versión 4.6. Aun así, el PC no me iba bien y tuve que cambiar varias veces de tarjeta. Ahora tengo una Gecube 9550XT de 128 MB y de momento me va bien con la versión 4.12 de los controladores. De todas formas, hay juegos como *CDLAR 2* que dan problemas en ATI. Claro hay que actualizar, pero... ¿cómo? ¿Podéis hacer una pequeña guía de cómo desinstalar correctamente un controlador? Sé que hay varios métodos, pero no sé cuál es mejor. Hay un programa,



Driver Cleaner, que no sé si lo limpia todo, porque siempre quedan residuos, Regedit en XP y demás.... También sé que hay una utilidad que se llama Cat Unnistaller de ATI y otra cuyo nombre no me acuerdo. Bueno, espero que esto nos sirva de referencia y así podamos disfrutar de algunos juegos como Dios manda.
Javier Sanchis (e-mail)

Cambiar de fabricante de tarjeta gráfica a veces conlleva algún que otro problema. Para desinstalar correctamente los controladores de la tarjeta no son necesarias aplicaciones adicionales. Lo mejor es iniciar el ordenador en Modo seguro (pulsa F8 durante el arranque). Una vez hayas entrado, desinstala los controladores desde el Panel de Control (Agregar o quitar programas). Una vez hecho esto, desde el mismo Panel de control, selecciona Sistema. Ve a la pestaña Hardware y al Administrador de dispositivos. Haz un clic sobre el símbolo + de Adaptadores de pantalla. Selecciona la tarjeta, haz clic con el botón derecho del ratón y selecciona Desinstalar. Una vez realizada la operación, reinicia el ordenador.
Cuando se inicie Windows de manera normal, detectará la tarjeta e instalará los controladores. Si tienes una versión más reciente de ellos, descomprímelos en el disco duro antes de desinstalar la tarjeta. Cuando te pida los controladores, indícale la carpeta que contiene dichos archivos. Durante la detección de hardware te ofrecerá instalar el ATI Rage Theater. Se trata de un codificador-descodificador de imágenes analógicas para televisión que permite jugar o utilizar un televisor como pantalla de ordenador. Puedes instalar los controladores desde el CD de ATI que acompaña la tarjeta o bien desde la carpeta en los que has descomprimido los controladores más actuales.
Si instalas controladores más actuales, probablemente se acaben los problemas en el juego *Caballeros de la antigua República II*. El propio fabricante aconseja utilizar los controladores Catalyst 5.1 (6.14.0010.6505) o superiores. En nuestro DVD encontrarás una versión más actualizada.

Más ayuda

Primero, felicitaros por la revista, os la curráis y está muy bien. Segundo, sobre unas preguntas que hicieron en la sección Foro. La de Javier Esteban respecto a los juegos *Splinter Cell*: yo también tenía la Geforce MX 440 y el problema de esa tarjeta es, como decís, que no es compatible con muchos juegos. A mí me pasó lo mismo, pero que pruebe a meterle los Detonator de nVidia. Así sí podrá jugar, no al máximo del juego, pero sí de forma muy aceptable.
También, respecto a la fuente de alimentación de Andrés García, puede ser debido a que esté "sucio" el ventilador del procesador. Al llegar a una temperatura crítica, suele pitar durante un tiempo o simplemente apagarse hasta que tenga una temperatura menor.
Fernando Holguera (e-mail)

Por probar no pasa nada. Además, tener el controlador actualizado no hace daño a nadie. Todo lo contrario. Sobre el tema de la temperatura, si el procesador se recalienta, el ordenador se detiene. No se reinicia ni tampoco emite pitidos desde el momento en que se pone en marcha. Eso sí, apostar por un poco de limpieza en los ventiladores y en el resto de la máquina hace que las cosas vayan mejor y se estropeen menos.

La potencia sin control...

He probado los controladores Forceware 66.93 para Windows XP y no funcionan muy bien. En una MX400 que tenía no se veían las texturas y en la FX5200 que tengo ahora no me deja abrir los juegos. ¿Cómo puedo solucionar el problema?
Fran (e-mail)

Probablemente exista un conflicto en los controladores. Comprueba que la tarjeta que aparece en Panel de control\Sistema\Administrador de dispositivos es la correcta. Si no lo es, desinstala y vuelve a instalar los controladores. Es posible que tengas que reinstalar algunos juegos o comprobar las opciones de los mismos para corregir el error.

Frío en el PC

Mi procesador (un Pentium 4) se calienta demasiado, ya que la ventilación de mi CPU no es muy buena. Estaba pensando en cambiar la caja e incorporarle un sistema de refrigeración líquida porque, además, me interesa que haga poco ruido. Pero no tengo mucha idea sobre esto. ¿Qué me recomendáis?
Azucena Ochoa (e-mail)

La mejor opción es hacerte con un kit completo de refrigeración líquida como el Reserator 1 de Zalman (212 euros). Estos paquetes contienen todo lo necesario, instrucciones incluidas, para que puedas montar el sistema de refrigeración sin complicaciones. No obstante, es una solución cara. Instalar un ventilador más eficiente en la CPU y un ventilador tipo blower para sacar el aire de la caja debería ser suficiente.



DATOS

ESCRÍBENOS
Bandeja de entrada y A toda máquina son dos foros abiertos a todos los lectores de la revista. Envíanos tus sugerencias, comentarios, consultas o críticas a:
PC Life
C/ Muntaner 462, 2º 1ª
08006 Barcelona
o a la dirección de correo electrónico
pclife@ed-aurum.com
Todos los meses, destacaremos la mejor de las cartas recibidas. *PC Life* no se hace responsable de las opiniones vertidas por los lectores en esta sección libre e interactiva.

CONTENIDOS

JUEGO COMPLETO
- FALLOUT TACTICS

DEMOS:
- COSSACKS II: NAPOLEONIC WARS
- PSYCHONAUTS
- S.C.A.R.
- PARIAH (UN JUGADOR)
- PARIAH (MULTIJUGADOR)
- SECOND SIGHT
- TIME OF DEFIANCE
- DOMINATION (UN JUGADOR)
- DOMINATION (MULTIJUGADOR)
- HOUSE OF THE DEAD 3
- MYTHIC BLADES
- COUNTRY JUSTICE: REVENGE OF THE REDNECKS
- AIRSTRIKE 2: GULF THUNDER
- LIVE FOR SPEED
- HALF-LIFE 2

PARCHES:
- FALLOUT TACTICS v. 1.27
- FALLOUT TACTICS GFX
- COSSACKS II v. 1.1
- EMPIRE EARTH II v. 1.05
- GTR v. 1.4
- HEARTS OF IRON II v. 1.2
- PARIAH v. 1.01
- STOLEN v.´0.01
- STRONGHOLD 2 v. 1.1
- ARMIES OF EXIGO v. 1.4
- BATTLEFIELD: VIETNAM v. 1.2 a 1.21
- DELTA FORCE XTREME v. 0.42
- DOOM 3 v. 1.1
- RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN v. 1.4
- SPELLFORCE v. 1.5x a 1.52a

EXTRAS:
- VÍDEOS
- FONDOS DE ESCRITORIO
- MOD WILD WEST v. 1.5
- MOD GREEN TECH v.1.2
- BATTLEFIELD: VIETNAM WW2 MOD
- MOD AGE OF MYTHOLOGY DEFENSIVE
- MOD HALF-LIFE 2 SUBSTANCE v. 1.0

UTILIDADES:
- ATI CATALYST 5.4 (WIN XP Y 2000)
- ATI CATALYST 5.2 (WIN ME)
- NVIDIA FORCEWARE 71.84 (WIN XP Y 2000)
- NVIDIA FORCEWARE 71.84 (WIN 98 Y ME)
- QUICKTIME 6.5.2
- DIRECTX 9.0c
- ADOBE ACROBAT READER 7

CÓMO INSTALAR EL DVD

En cuanto introduzcas el disco, aparecerá una interfaz que te dará acceso a los diferentes apartados y a la instalación de cada uno de los programas. Si tienes el autoarranque desactivado, abre Mi PC y selecciona el lector de DVD con un doble clic. Esto hará que se abra la interfaz. Si deseas explorar el contenido o la interfaz de arranque no funciona correctamente, haz clic en el botón derecho del ratón y selecciona la opción Explorar. Accederás al contenido del DVD y podrás instalar el software manualmente.

En los **más de 8 GB del DVD** que regalamos este mes hay sitio para todo: **un clásico** como juego completo, multitud de **demos, parches, vídeos, utilidades...** Tendrás que hacer horas extras para acabártelo todo antes de que llegue la siguiente revista. **Que aproveche.**

JUEGO COMPLETO

FALLOUT TACTICS

Brotherhood of Steel

Si el mes pasado te regalábamos un juego de rol del bueno, este mes no vamos a ser menos. Volvemos a la carga con un título que, aunque quizá no contó con una promoción espectacular, sí que acaparó las mejores críticas y fue aclamado como uno de los mejores del momento en su género. Nos referimos a la última entrega de la saga *Fallout*. Sitúate: estamos en el futuro y la humanidad ha estado a punto de irse al carajo. La guerra nuclear ha reducido la civilización que conocemos a escombros, ruinas y yermos



El francotirador es una pieza esencial de cada grupo de asalto.



Ya hace tiempo que las zonas residenciales dejaron de ser lo que eran.

GÉNERO: Estrategia/Rol
DESARROLLADOR: Micro Forté
REQUISITOS: PII 300 MHz, 64 MB de RAM, 700 GB libres en el disco duro, tarjeta gráfica de 4 MB, DirectX 8.1
INSTALACIÓN: D:\FalloutTacticsLauncher.exe

CONTROLES
Todos los controles se realizan con el ratón.

en los que diversas bandas de toda clase y raza se enfrentan por la supremacía.

Se llegó a comparar *Fallout Tactics* con *Commandos*, pero que no te la den con queso. Mientras que el juego de Pyro es estrategia pura, *Fallout* tiene altas dosis de rol. Los dos tienen ciertas similitudes, pero que sepas que no son lo mismo y que la jugabilidad varía mucho de un título a otro. Dicho esto, vamos a ver qué nos ofrece el juego.



Una buena ráfaga a corta distancia suele tener efectos inmediatos.

A tu gusto

Cuando empieces la partida por primera vez podrás elegir a un personaje ya creado, pero la fiesta empieza cuando te lo fabricas a partir de la nada. En el menú correspondiente tendrás todo lo necesario para crear un nuevo combatiente post-apocalíptico. Debes saber que las estadísticas de los personajes se dividen en 7 categorías: fuerza, percepción, resistencia, carisma, inteligencia, agilidad y suerte.

Lo que de verdad marca la diferencia son los llamados *tag*. Esto no son más que las habilidades en las que tu personaje es especialista y que aumentarán con mayor rapidez a medida que consigas experiencia. También están los denominados *traits*, pero éstos son opcionales. Se trata de cualidades que normalmente aumentan tus habilidades o estadísticas en un aspecto pero las reducen en otro, de modo que has de tener mucho cuidado y pensarlo muy bien antes de asignarlo.

El sistema de juego se basa en puntos de acción, ya sea en modo por turnos o continuo

Tus compañeros también irán mejorando sus aptitudes a medida que superéis misiones juntos. Se trata de un factor importante para que aprendas a querer a los tuyos. Suena un poco egoísta, pero, ¿de verdad te quieres arriesgar a cambiar un doctor experto por un aprendiz de matasanos?


Este señor tan apuesto será el encargado de darte la bienvenida a la hermandad.

Tres puntos, colega

El sistema de juego se basa en puntos de acción, ya sea en modo por turnos o continuo. De hecho, el desarrollo de la partida es en realidad por turnos aunque, como pasaba en *Neverwinter Nights*, lo verás en sesión continua.

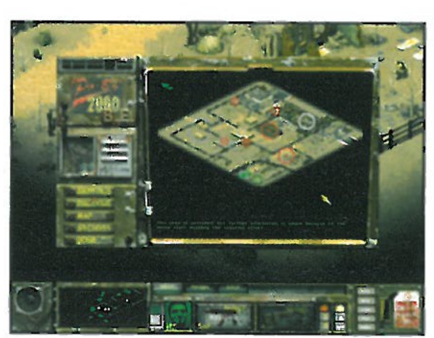
El desarrollo del juego te pedirá que uses a tus compañeros sabiamente y que sepas combinar sus habilidades para lograr objetivos comunes. Por ejemplo, puedes cubrir una zona con tu francotirador y hacer que otro miembro del grupo atraiga a un enemigo a su línea de tiro. Para ello cuentas con varias posiciones de ataque y tres actitudes frente al enemigo: desde el alto el fuego a la refriega indiscriminada.

Otro de los factores a tener en cuenta es el ciclo de día y noche. En *Fallout Tactics* el tiempo pasa a medida que llevas a cabo una misión. Si la has empezado al anochecer y pasas un buen rato en la zona, es muy posible que enseguida te encuentres en la más absoluta oscuridad. Esto puede ser un factor negativo, o por el contrario una ventaja si tu personaje sabe aprovechar la baja visibilidad y consigue eludir a sus enemigos cual Sam Fisher. Afortunadamente, tú serás el que decida la hora del día en la que empezar la misión.

A medida que consigas superar las tareas, accederás a nuevas armas y equipamiento en la base de la hermandad. El dinero deberás sacarlo de los objetos que irás recopilando en tus misiones. El mercader de la base te esperará con los brazos abiertos. Si lo tienes claro, ¿a qué esperas para emprender tu viaje por estas tierras devastadas?



La pantalla de creación del personaje te permite modificar todas sus habilidades.


Antes de empezar las misiones, una detallada perspectiva de todo el mapa.

El truco

Si no quieres gastar los dos puntos de acción necesarios en recargar tu arma, deja el espacio de tu otra mano vacío. Cuando estén a punto de acabarse las balas, cambia el arma de mano y se recargará automáticamente sin gastar ni un solo punto de acción. De esta forma tendrás una cadencia de fuego un poco más elevada de lo habitual.



DEMOS

COSSACKS II: NAPOLEONIC WARS

GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: GSC Game World
EDITOR: Zeta Games
REQUISITOS: PIV 1,5 GHz, 256 MB de RAM, 475 MB libres, tarjeta 3D de 64 MB, DirectX 9.0c.

CONTROLES

Todos los controles se realizan con el ratón.

Cossacks significó en su día una pequeña revolución en las recreaciones de batallas a gran escala. Esta secuela está ambientada en los conflictos napoleónicos. Así que prepárate para vivir intensas y multitudinarias batallas con sabor histórico. Los desarrolladores han apostado decididamente por el espectáculo visual. El nuevo motor gráfico 3D soporta un gran número de unidades e incluye efectos que dan mayor realismo a las contiendas. La moral y el cansancio son algunos de los parámetros añadidos y que le otorgan una mayor profundidad.

En la demo podrás jugar dos batallas: Aspern-Essling y Ulm. También incorpora un escenario libre llamado Dangerous Neighbors, en el que podrás entablar un combate a gran escala. También encontrarás dos tutoriales que te muestran las claves para desenvolverte como sargento u oficial. Con todo ello, podrás comprobar que este juego está llamado a ser la mejor representación virtual de una época que convulsionó Europa. Esconde la mano en tu camisa y saca el Napoleón que hay en ti.



S.C.A.R.

GÉNERO: Carreras
DESARROLLADOR: Black Bean
EDITOR: Planeta DeAgostini
REQUISITOS: PIII 800 MHz, 256 MB de RAM, 400 MB libres, tarjeta 3D de 64 MB, DirectX 9.0c.

CONTROLES

Acelerar: A • **Frenar:** Z • **Derecha:** . • **Izquierda:** ,
Freno de mano: Alt • **Efecto tigre:** Tabulador

Elige un Alfa Romeo, pisa el acelerador y disfruta de la conducción. Podrás disputar carreras en tres escenarios distintos, tanto en circuitos cerrados como en urbanos. Dispondrás de varios modelos de la marca: vehículos de competición, turismos, clásicos, etc. La demo incluye varios modos de juego incluyendo la contrarreloj y la vuelta rápida.



DOMINATION (UN JUGADOR)

GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: DreamCatcher Interactive
EDITOR: Virgin Play
REQUISITOS: PIII 755 MHz, 256 MB de RAM, 1,5 GB libres, tarjeta 3D de 32 MB, DirectX 9.0c.

CONTROLES

Todos los controles se realizan con el ratón.

Un juego de estrategia por turnos que te recordará a *MAX*. Debes dirigir tus tropas para reducir al enemigo. Eso sí, recuerda que tienes un límite de movimientos. Así que gestiona los puntos de movimiento para no quedar expuesto y abrir fuego. Al final de cada turno, podrás desplegar refuerzos para continuar el avance. El primero que destruya la base enemiga se llevará el gato al agua.



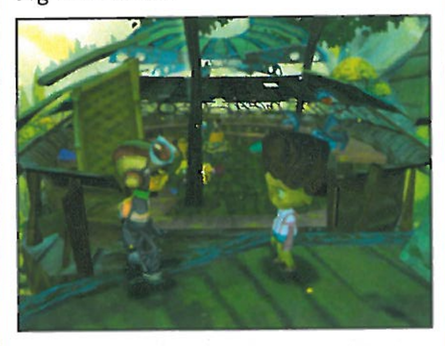
PSYCHONAUTS

GÉNERO: Aventuras/Acción
DESARROLLADOR: Double Fine Productions
EDITOR: N/D
REQUISITOS: PIII 1 GHz, 256 MB de RAM, 600 MB libres, tarjeta 3D de 64 MB, DirectX 9.0c.

CONTROLES

Adelante: W • **Atrás:** S • **Derecha:** D • **Izquierda:** A
Atacar: Botón izdo. del ratón • **Cámara:** Ratón

Tu nombre es Rasputín pero respondes al más simpático apelativo de Raz. Has escapado de un campamento de verano en el que se entrenan las futuras generaciones de guerreros psíquicos americanos también conocidos como "psychonauts". En tu huída, podrás hablar con el resto de personajes, ayudarlos y recoger objetos necesarios para seguir adelante.



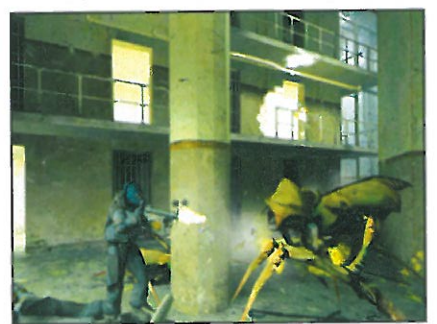
HALF-LIFE 2

GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Valve
EDITOR: Vivendi Universal
REQUISITOS: PIV 1,2 GHz, 512 MB de RAM, 824 MB libres, tarjeta 3D de 64 MB, DirectX 9.0c, conexión a Internet.

CONTROLES

Adelante: W • **Atrás:** S • **Derecha:** D • **Izquierda:** A
Disparar: Botón izdo. del ratón • **Cambiar arma:** 1 al 0

En la secuela de uno de los referentes del género de acción, Valve te transporta a Ciudad 17 para continuar con las aventuras de Gordon Freeman. En esta demo podrás jugar los primeros niveles del juego y comprobar la majestuosidad de sus gráficos y el frenesí de la acción. Eso sí, antes deberás obtener una cuenta Steam para instalarla. Pero vale la pena.



PARIAH (UN JUGADOR)

GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Digital Extremes
EDITOR: Virgin Play
REQUISITOS: PIII 933 MHz, 256 MB de RAM, 900 MB libres, tarjeta 3D de 64 MB, DirectX 9.0c.

CONTROLES

Adelante: W • **Atrás:** S • **Derecha:** D • **Izquierda:** A
Disparar: Botón izdo. del ratón
Arma secundaria: Botón dcho. del ratón
Cambiar arma: Rueda de desplazamiento

Infíltrate en un complejo enemigo en este juego de ambientación futurista. Dispones de varias armas con las que ir barriendo los obstáculos que vayan surgiendo en los escenarios abiertos. Pero mantente alerta porque no estarás solo, así que avanza con precaución y cubre tus espaldas con los elementos que te rodean. Si te cansas de las balas, utiliza el lanzagranadas y otras exquisiteces bélicas.



SECOND SIGHT

GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Free Radical Design Limited
EDITOR: Codemasters
REQUISITOS: PIII 1 GHz, 256 MB de RAM, 635 MB libres, tarjeta 3D de 64 MB, DirectX 9.0c.

CONTROLES

Adelante: W • **Atrás:** S • **Derecha:** D • **Izquierda:** A
Acción: Botón izdo. del ratón

En este juego de corte psicológico encarnarás a John Vattic. Tu personaje despierta de un coma en la planta médica de alta seguridad de Osiris. Al bueno de Vattic le han colgado el sambenito de asesino psicópata y le responsabilizan de varios crímenes. En la demo podrás acompañar a este personaje en su huida. Su arma más poderosa: los poderes psíquicos.



HOUSE OF THE DEAD III

GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Sega
EDITOR: Atari
REQUISITOS: PIV 1 GHz, 128 MB de RAM, 75 MB libres, tarjeta 3D de 32 MB, DirectX 9.0c.

CONTROLES

Apuntar: Ratón • **Disparar:** Botón izdo. del ratón
Recargar: Botón dcho. del ratón

MYTHIC BLADES

GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Cartel Games
EDITOR: N/D
REQUISITOS: PIII 600 MHz, 64 MB de RAM, 21 MB libres, tarjeta 3D de 32 MB, OpenGL.

CONTROLES

Movimiento: Teclas de cursor • **Patada:** E
Ataque: W • **Usar arma:** Q

COUNTRY JUSTICE: REVENGE OF THE REDNECKS

GÉNERO: Aventuras
DESARROLLADOR: 3Romans
EDITOR: N/D
REQUISITOS: PIII 800 MHz, 256 MB de RAM, 685 MB libres, tarjeta 3D de 64 MB, DirectX 9.0c.

CONTROLES

Adelante: W • **Atrás:** S • **Derecha:** D • **Izquierda:** A
Disparar: Botón izdo. del ratón • **Cargar:** Botón dcho. del ratón • **Cambiar arma:** 1 al 0

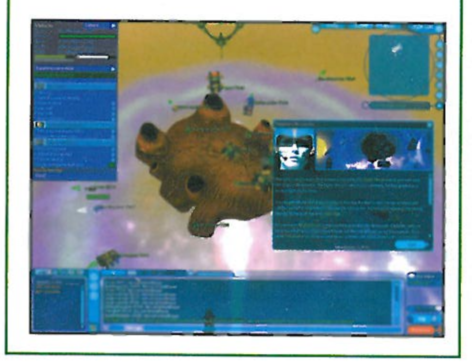
TIME OF DEFIANCE

GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: NicelyCrafted
EDITOR: Strategy First
REQUISITOS: PIII 500 MHz, 256 MB de RAM, 56 MB libres, tarjeta 3D de 64 MB, DirectX 9.0c.

CONTROLES

Todos los controles se realizan con el ratón.

No sólo el rol tiene sus mundos persistentes. Aquí te presentamos uno de estrategia en tiempo real. Tus objetivos son las islas del espacio estelar. A partir de una de ellas, deberás extender tu imperio económico y militar. Como suele ocurrir, tus adversarios comparten los mismos propósitos. No te lo van a poner fácil. Pero para medir tus fuerzas, regístrate y juega.



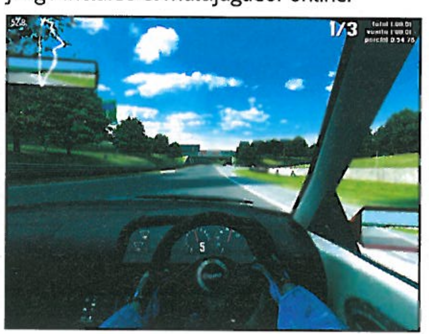
LIVE FOR SPEED

GÉNERO: Carreras
DESARROLLADOR: Scawen Roberts, Eric Bailey y Victor van Vlaardingen
EDITOR: N/D
REQUISITOS: PIV 1 GHz, 256 MB de RAM, 35 MB libres, tarjeta 3D de 32 MB, DirectX 9.0c.

CONTROLES

Acelerar: Botón izdo. del ratón
Frenar: Botón dcho. del ratón • **Girar:** Ratón
Freno de mano: Espacio

Live For Speed es un curioso simulador de conducción. Su concepción del automovilismo destaca por su realismo y te sorprenderá, a pesar de que detrás del proyecto no existe una gran firma. En esta demo podrás pilotar tres coches en cinco circuitos distintos. Podrás acceder a distintos modos de juego incluido el multijugador online.



AIRSTRIKE II: GULF THUNDER

GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Divo Games
EDITOR: N/D
REQUISITOS: PII 400 MHz, 128 MB de RAM, 50 MB libres, tarjeta 3D de 16 MB, OpenGL.

CONTROLES

Dirigir: Ratón • **Disparar:** Botón izdo. del ratón
Arma secundaria: Botón dcho. del ratón
Super ataque: Botón central del ratón

PARIAH (MULTIJUGADOR)

GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Digital Extremes
EDITOR: Virgin Play
REQUISITOS: PIII 933 MHz, 256 MB de RAM, 900 MB libres, tarjeta 3D de 64 MB, DirectX 9.0c.

CONTROLES

Adelante: W • **Atrás:** S • **Derecha:** D • **Izquierda:** A
Disparar: Botón izdo. del ratón
Arma secundaria: Botón dcho. del ratón
Cambiar arma: Rueda de desplazamiento

DOMINATION (MULTIJUGADOR)

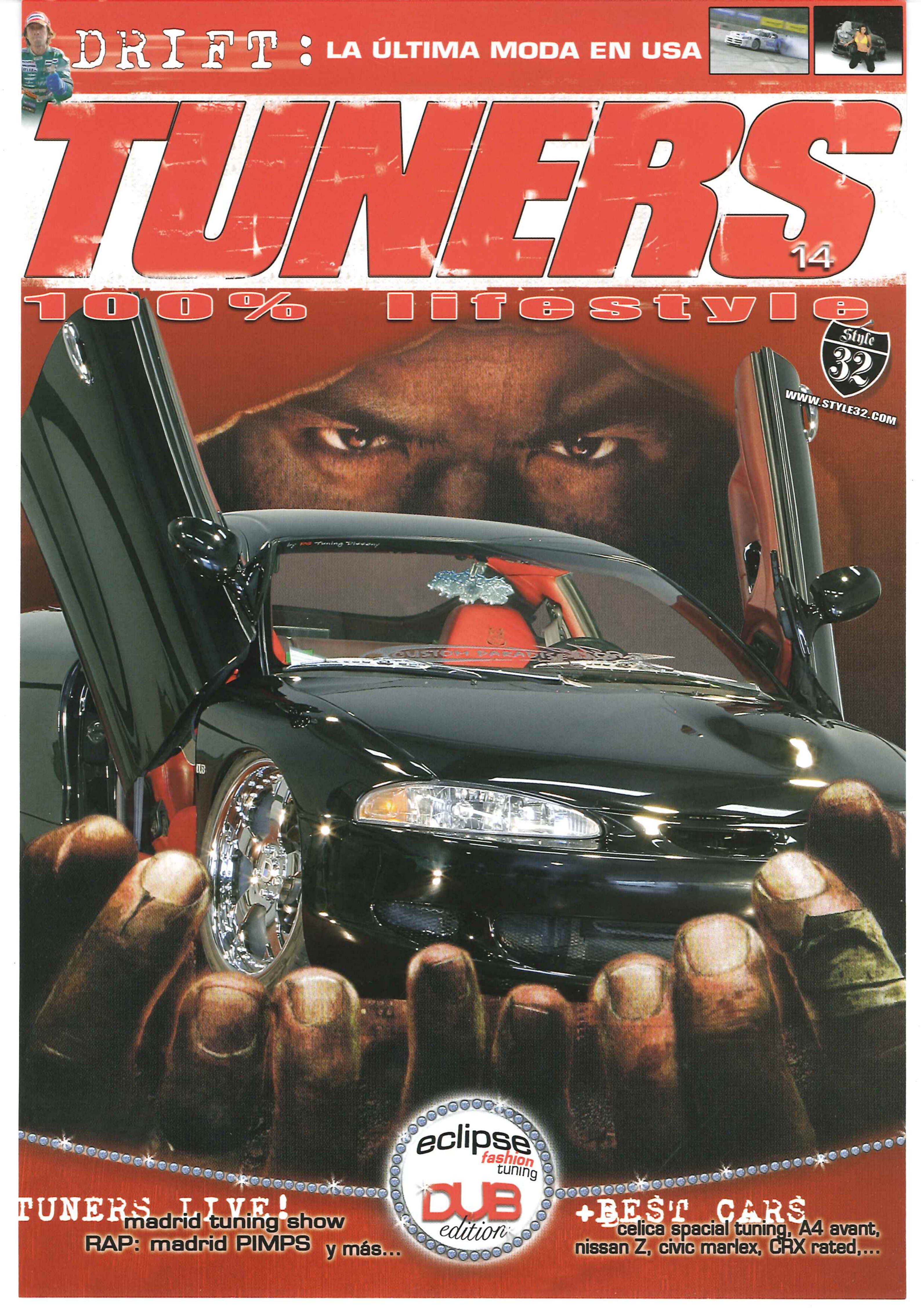
GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: DreamCatcher Interactive
EDITOR: Virgin Play
REQUISITOS: PIII 755 MHz, 256 MB de RAM, 1,5 GB libres, tarjeta 3D de 32 MB, DirectX 9.0c.

CONTROLES

Todos los controles se realizan con el ratón.

Carátula original de *FALLOUT TACTICS*




DRIFT: LA ÚLTIMA MODA EN USA
TUNERS
14
100% lifestyle
Style 32
WWW.STYLE32.COM
eclipse
fashion
tuning
DUB
edition
TUNERS LIVE!
madrid tuning show
RAP: madrid PIMPS
y más...
+BEST CARS
celica spacial tuning, A4 avant,
nissan Z, civic marlex, CRX rated,...



7+
COMBATE EN ALTA MAR
Las potencias europeas se enfrentan por las riquezas del Nuevo Mundo. Las escuadras de Inglaterra, Francia y Holanda desafían la hegemonía del Imperio español en aguas del Caribe. Un mar surcado por un enemigo sin ley y sin patria: los piratas.
Cada batalla naval pone a prueba la destreza de los capitanes españoles...
Corbeta
ASUME EL CONTROL DE LA BATALLA EN TIEMPO REAL
Port Royale 2
IMPERIO y PIRATAS
FX